

GBC NA CABEÇA: Shantae e Resident Evil Gaiden na mão!
Nintendo®
WORLD
CONRAD EDITORA
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
47
JUL/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
Confirmado! GAMECUBE no Brasil!
ENTREVISTA
Shigeru Miyamoto conta tudo na E3
DETONADOS
DRAGON BALL Z GBA
The Legacy of Goku
& Collectible Card Game
MEDABOTS
4 games com as ciberlutas no GBA
ETERNAL DARKNESS sai das trevas
Chega ao GameCube um dos melhores jogos do ano!
ISSN 1516-1892
00047


Nintendo®

EDITORIAL

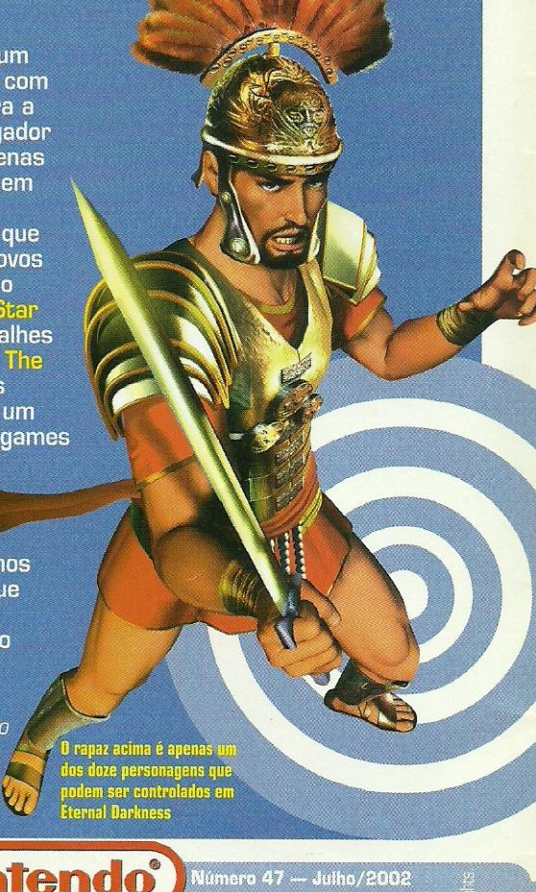
O game que veio das trevas! Eternal Darkness: Sanity's Requiem vai além de um simples jogo eletrônico. O novo lançamento para GameCube pretende brincar com nosso raciocínio, gerando uma tensão psicológica que torna a linha que separa a realidade da fantasia quase imperceptível. Chega um momento em que o jogador não sabe mais se o que rola na tela realmente está acontecendo ou se é apenas alucinação. Dá para acreditar? Certamente, Eternal Darkness vai figurar lá em cima na nossa lista de melhores jogos de 2002.

Nesta edição, você confere uma entrevista com o mestre Shigeru Miyamoto, que abriu o bico para nosso repórter em Los Angeles e contou tudo sobre seus novos games. Tem também o Preview de Super Mario Sunshine, o primeiro dos cinco gigantes da Nintendo que foram apresentados na E3 2002. E no embalo de Star Wars: Episódio II – que está nas telas de cinema –, você fica sabendo os detalhes sobre os dois jogos baseados na série que serão lançados para o GameCube: The Clone Wars e Bounty Hunter. Para os aficcionados em monstros digitais, os Medabots vêm aí com quatro jogos incríveis para o GBA. E se as férias são um motivo para você relaxar, este também é o momento para detonar os dois games com os Guerreiros Z. Preparamos as estratégias completas para The Legacy of Goku e Collectible Card Game, para você não ter problemas na hora de se transformar em um Saiyajin de verdade.

Esta é para quem já não agüentava mais esperar: chegaram as primeiras informações sobre o lançamento do GameCube no Brasil. Ainda não temos todos os detalhes, mas a notícia não podia ser melhor. Você vai gostar do que temos a dizer! E não perca também a curiosa história da Namco, no Super Classics. Você não vai acreditar de onde os caras tiraram a idéia para criar o Pac-Man... Leia tudo no Hot Shots! Esta é a Nintendo World: cada vez mais informativa, e sempre participando dos melhores momentos de sua vida.

Ronny Marinoto

P.S.: Neste mês de julho estarei de férias: viajo para Portugal para me casar. A NW vai ficar nas mãos de Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella, editores que sabem melhor do que ninguém fazer uma revista completa para os nintendomaníacos. Até a volta!



O rapaz acima é apenas um dos doze personagens que podem ser controlados em Eternal Darkness

ÍNDICE

Nintendo World
Número 47 — Julho/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Julho, tempo de férias. Você deve ter esperado este mês
Aproveite que você tem quase trinta dias de sossego e faça tudo
amigos, viaje, leia (a NW também!) e jogue muito videogame. Não

NOSSA SELEÇÃO EM NÚMEROS

Cinco títulos mundiais em Copas do Mundo de Futebol: 1958, 1962, 1970, 1994 e, agora, 2002.
Dezoito gols marcados em apenas sete jogos. Foi o maior ataque da Copa 2002, com uma média de 2,57 gols por partida.
Dois jogadores entre os artilheiros do Mundial. Ronaldo fez oito gols, enquanto Rivaldo mandou cinco vezes a bola pra rede.
Apenas quatro gols sofridos em toda a Copa, sendo três na primeira fase. São Marcos fechou as traves, e só deixou a bola passar uma vez nos jogos eliminatórios – contra a Inglaterra.
Sete vitórias. É a primeira vez na história que uma seleção de futebol sagra-se campeã mundial vencendo sete jogos seguidos.
Opa! Era pra falar sobre as cartas dos leitores? Xi, foi mal! É que o espírito de Copa do Mundo pegou a gente de jeito! Valeu, seleção! Agora, que venha 2006!

UM PERIGO DE MULHER

Vocês lembram quando disseram, numa edição passada, que havia entrado uma gatinha aí na Conrad, mais precisamente na área financeira? Não seria demais pedir para vocês publicarem uma foto dela, né? Bem, por hora é só isso. Falou!

Marcos (Calypsomaster)
Via e-mail



Esse seu pedido não é demais não. Demais é a Elaine, mais conhecida como Lady Danger! Mas não fique muito empolgado, hein! Somos bastante ciumentos com nossas musas aqui da casa!

DUPLICIDADE?!

Outro dia eu estava procurando o número de telefone de um amigo na lista telefônica e encontrei um sobrenome familiar: Araki. Então, pensei se podia encontrar outros "conhecidos" meus, e acabei encontrando gente com o sobrenome Miyazawa e Trivella. Só que, acidentalmente, descobri algo inesperado enquanto procurava Miyazawa: encontrei o nome Miyamoto. O que será que um parente do Shigeru está fazendo por aqui?

Pedro Câmara
Via e-mail

Miyazawas, Trivellas e Miyamotos até pode ter vários espalhados por aí. Mas Pablo Miyazawa, Eduardo Trivella e Shigeru Miyamoto só tem um de cada. Sacumé né... a fôrma se quebrou depois que eles foram feitos.

WAWA

O que o Wario e o Waluigi são, na verdade, para o Mario e o Luigi, respectivamente? São reencarnações malditas? Inimigos de infância? Os lados negros de Mario e Luigi andando soltos por aí? Eu nunca entendi de onde vieram esses caras "do avesso".
E como já esperava, a cobertura de vocês na E3 foi ótima! Mesmo com tantos títulos (e a maioria importantes) pra jogar, vocês cumpriram bem o papel. Pena que lá não tinha **Mario Kart**, nem **Mario Tennis** (do GC) pra se distraírem mais.

Ajury Neto
Via e-mail

Pode crer que deu para nos divertirmos bastante, velho amigo Ajury. Mas também deu pra trabalhar mais ainda. Você viu que a cobertura da E3 não deixou brecha! Modéstia à parte, estamos orgulhosos de nosso trabalho. Respondendo à sua pergunta, o Wario e o Waluigi são alter egos do Mario e do Luigi, respectivamente. As características de um, são exatamente opostas no outro.

ARROMBARAM A BIENAL!

Pelo-amor-de-Deus!
O cara que entrou com um quadro escondido na Bienal de São Paulo é o mesmo Cleiton Campos da revista **Nintendo World**? Cara, que louco! Ele só provou que o senso crítico de alguns "apreciadores de arte" é da profundidade de um pires e voláteis como acetona. Meus cumprimentos ao Cleiton Campos pela iniciativa de expor a pseudo-moderna-contemporânea-underground-vanguarda arte moderna ao ridículo que ela merece!

Vitor Hugo Pereira Reis
Ibiá/MG

Fala, macacada! A revista está ótima, muito maneira e com matérias excelentes, mas quero falar de uma coisa que li na revista Veja (ano 50, nº 23, pra ser exato). Tem uma matéria cujo título é "Pirata na Bienal". Esse Cleiton Campos que aparece é o maluco daí? Se for, ele merece uns puxões de orelha e duas perguntas: qual o tamanho do quadro? Para entrar com ele escondido dentro das calças, tem que ser pequeno o treco pra não incomodar o possuído. A outra é se ele não tem amor à pátria pra botar na seção da Eslovênia (francamente, meu...).

Anônimo
Via e-mail

Cleiton Campos sempre foi um homem polêmico. Nem ele mesmo esperava que essa onda desse tanto falatório! E como sempre, as ações de "Seitan" (como Cleiton é carinhosamente chamado aqui na redação) não deixam ninguém em cima do muro: ou você o repudia, ou o idolatra. Ele pediu para agradecer às manifestações e dizer que "Falem mal ou falem bem, mas falem de mim. Sempre". Também afirmou que não importa o tamanho do quadro, mas sim a exposição que ele consegue ter. Cleiton, um dos caras mais patriotas que eu conheço, termina dizendo que colocou o quadro na seção da Eslovênia, pois foi o melhor espaço que conseguiu encontrar para não despertar suspeitas.

TROCO MEU VIRTUAL BOY POR UM RADINHO À PILHA

Por que vocês não colocam na revista uma seção de classificados? Seria uma boa e vocês poderiam lucrar algum. Um abraço e que Zelda esteja com vocês.

Anônimo
Via e-mail

Por contrato não podemos ter uma seção de classificados na revista. Além do mais, teria tanta gente querendo fazer rolo, que quem iria acabar ficando enrolado seria a gente!

NOME AOS BOIS

Como a edição passada teve a E3 como destaque, resolvi escrever para vocês publicarem algo que não esteja falando da dita-cuja e também para expor minha indignação. Não entendo a mania que vocês têm de ficar fazendo piadinhas infames com os leitores cujos nomes são originais. Eu, por exemplo, me chamo Aberraldo e tenho orgulho do meu nome. Outros que confirmam meu protesto são o Flamarion e o João Alho da edição passada, e o não menos polemizado Jardileno. Não temos culpa se nossos pais são mais criativos que os outros. Quero ver agora vocês fazerem uma piadinha com meu nome, que é original, mas não é tão sugestivo assim.
Originalmente,

Aberraldo de Oliveira
Via e-mail

Escuta aqui! Ninguém vai chegar botando banca no N-Mail e ficar aberrando comigo não, viu! Quer dizer, aberraldo comigo! Quer dizer... ah, sei lá como é que se fala esse verbo direito... pra simplificar: ninguém vai ficar gritando comigo, não! Agora com licença que eu vou regar as minhas oliveiras.

BOLEIRO

Meu nome é Rodrigo Moreira Bueno e tenho 23 anos. Talvez esteja um pouquinho grande para jogar videogames, mas como vocês disseram que não existe idade certa para jogar, fico mais feliz. Já que vocês são profundos conhecedores do GameCube, quero saber se a Konami vai lançar o **International Super Star Soccer** para o Cubo, pois até agora não vi um game de futebol que impressionasse de verdade. Os que chegaram mais perto foram o **World Cup 2002** e o **FIFA 2002**, mas na minha opinião, acho que a EA Sports deveria melhorar um pouco mais a jogabilidade. Já no **Virtual Striker 2002** os jogadores parecem robôs correndo em campo. Espero que o **Red Card Soccer** possa ser um pouco melhor, mas não estou tão otimista assim. Acho que vocês já perceberam que sou fanático por futebol, né? Só mais uma coisa antes de ir embora: existe muita diferença de imagem se for usado o cabo de S-Vídeo do Game Cube? Grande abraço.

Rodrigo Moreira Bueno
São Paulo/SP

Nessa Copa do Mundo o que mais rolou aqui na redação foi jogo de futebol, Rodrigo. Fizemos até uma simulação da Copa e quem ganhou foi o Viliegas. Adivinha qual era o time dele? Brasil, é lógico! PENTACAMPEÃO!!! Infelizmente, não existe nenhuma previsão para lançamento de ISS para GameCube. Assim como fizemos com a Seleção Brasileira, vamos botar fé, que talvez ele saia! E quanto ao cabo de S-Vídeo, ele faz uma grande diferença sim! Mas você tem que ter uma TV com ótima resolução para perceber as mudanças. Grande abraço.

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World – R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030 – São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

ansiosamente, certo? Então, comemore! que tem direito! Durma até tarde, visite os perca tempo! Férias novamente, só no fim do ano!

BELEZA SE PÕE À MESA. OU NÃO?

Alô, alô, galera da **NW**! Tudo OK com vocês? Estive folheando a **NW** nº 42 esses dias e li o e-mail do Thiago Ogoshi com a resposta de vocês. Por que fizeram uma foto da Britney Spears? Por que não de um homem? Por que uma mulher? Tudo bem, a maioria dos leitores da revista é do sexo masculino, mas existem muitas mulheres que lêem a **NW** também! Fico me perguntando por que não poderia ser um ator ou um modelo, como o Paulo Zulu, Tom Cruise ou Reynaldo Gianechinni para a alegria de algumas meninas? Por falar nisso... Por acaso existem outras mulheres aí na redação além da Lílian Maruyama?
Apoio a Thaís Sales (carta publicada na **NW** nº 46), pois raramente vejo uma carta de alguma menina aqui. E apóio a idéia de fazer uma seção GIRL POWER! Queria falar também que amei de paixão o novo **Zelda**. O nome da irmã de Link vai ser Arilla mesmo? Ou irá mudar? Beijinhos!

Eliane Horie
Via e-mail

Olha as meninas exigindo o seu espaço na NW**! Acho que o nome da irmã do Link não vai mudar não, Elaine. Mas vai saber né? A Nintendo gosta de nos surpreender.**
Como não manjo muito de beleza masculina, pedi ajuda a outras pessoas para achar uma foto de alguém bem bonito pra colocar aqui junto com a sua carta, mas nenhum dos caras quis me ajudar e a Lílian não veio trabalhar hoje. Arrumei este menino aí. Serve? E temos outras garotas na redação sim: a Patrícia, a Arianne, a Andréa e a Giseli.

QUEM FOI QUE QUEBROU MEU CONTROLLER?!

Oi! E aí, galerinha da redação e meninos leitores da **NW**! É isso aí, vocês pediram e aqui estou escrevendo este e-mail! Só não posso prometer o perfume e as marcas de batom (que vocês pediram na edição 46), já que isto aqui é um e-mail. Bom, não sei se é da área de vocês responder ao que vou perguntar: onde é que posso encontrar assistência técnica pro meu N64? O que acontece é que dois dos meus Controllers não estão sendo reconhecidos! Eu não posso jogar no Multiplayer!!! Muuuuito triste, não sei quem foi o "simpático" que quebrou as belezinhas. Acho que é isso. Ah! Só queria dizer mais umas coisinhas: eu AMO os jogos **Zelda** e o **1080º**! E, olha, se as meninas continuarem não colaborando com cartas e e-mails, podem me avisar que eu mesma mandarei várias cartinhas pra vocês não ficarem carentes! 397.841.235 beijinhos pra todo mundo!

Ana Luísa Orsolini
Via e-mail

Quase 400 milhões de beijos... desse jeito a gente perde a concentração no trabalho, Aninha! E como você foi muito simpática, pode fazer qualquer pergunta! Se a gente não souber a resposta, diga quem saiba! Ligue para o Serviço de Atendimento ao Consumidor Nintendo no telefone (11) 3814-8234, informe onde você mora e eles lhe informarão a assistência técnica mais perto da sua casa. E agora peço um favor a todos: coloquem seus nomes completos e o nome de suas cidades nos e-mails. Assim todos ficam sabendo de onde vocês são!

NINTENDO WORLD WILL GO ON

Ao ler a reportagem da edição 46 sobre **Fire Emblem**, me bateu uma curiosidade. Vocês colocaram "um novo dia chegou" por colocar ou foi porque viram o nome do CD novo de Celine Dion? Se foi porque viram no CD da Celine, então dêem os parabéns para esse gênio, que além de tudo é assim como eu, maluco por ela! Muito axé pra vocês. Até logo!

Felipe Silva
Via e-mail

Não, Felipe. O único maluco aqui é você. Maluco pela Celine Dion, melhor dizendo.

GRÁTIS!

Aconteceu uma coisa muito estranha. Eu estava na escola e minha mãe foi comprar minha revista favorita, a **Nintendo World**. Quando voltei, minha mãe me disse que havia conseguido comprar a revista 46. Jantei e depois fui ler minha nova revista. Abri o plástico e saiu dele a **NW** 46 e a **NW Especial** 2. Por que a **Especial** 2 veio junto? Era para vir mesmo? Até as propagandas são antigas! Essa eu juro que não entendi!

Christian Mentz Schröter
Via e-mail

CARTADOMÊS

Queria dizer que, sem exagero, esta é a melhor revista de games que existe! Também queria dizer que concordo com a leitora Thaís Sales: a **NW** só publica cartas de homens! Vocês disseram que receberam oito cartas e uns quatro e-mails de mulheres, mas só publicaram um! Fiquem vocês sabendo que tenho o Super NES, o Nintendo 64, o novíssimo GameCube, o Game Boy antigo (tijolão), o Game Boy Color e o Game Boy Advance, todos muitos bem-conservados. Pelos meus cálculos, só falta o Game Boy Pocket e o Nintendinho (eu não era nem nascida ou era muito pequena quando ele foi lançado). Eu acho que já dá pra ser considerada uma gamemaníaca, e mesmo sendo uma mulher! Sou apaixonada pela revista e gostaria de sugerir a troca, em breve, do prêmio do Hot Paint, pois estamos evoluindo e o GameCube chegou pra ficar! Beijos!

Cecília Ferreira
Via e-mail

Vou te dizer, viu! Gostei de ver a mulherada se manifestando e se fazendo ouvir nas páginas do N-Mail! E quando as mulheres resolvem aparecer, sai de baixo meu amigo! Este mês recebemos várias cartas de nossas lindas, maravilhosas, poderosas e absolutas leitoras. Ainda bem, né? Mulher tem um jeito mais carinhoso, mais simpático de escrever. Não é toa que eu adoro mulher! Não que os marmanjos que nos escrevem sejam antipáticos ou truculentos, é que não é a mesma coisa. Isso também serve para mostrar que videogame é, sim, coisa de menina! Então por que não ouvir o que elas têm a dizer para que a NW **agrade cada vez mais pessoas? E a Cecília, então? Ela tem tanto videogame Nintendo que causou inveja a algumas pessoas daqui. Tive até que apagar o e-mail dela do meu computador pra aproveitador não ficar pedindo videogame emprestado pra ela...**

Quando passei no jornaleiro para comprar a **Nintendo World** 46 (aquela com a cobertura completa da E3), percebi que o pacote vinha com duas revistas. Quando cheguei em casa, abri o pacote e vi que a revista detrás era a **Nintendo World Especial** nº 2. Expliquem-me se isso foi de propósito ou se houve algum erro na hora de empacotar as revistas. De qualquer maneira, vocês fizeram um ótimo trabalho com a cobertura da E3, e com o detonado de **Resident Evil**. Eu estava travado na parte dos quadros e não conseguia sair de lá.

Renato Boccatto Oliveira
Via e-mail

Duas revistas no pacote, duas cartas falando disso. Mas vocês gostaram ou não do presente? Por incrível que pareça, não são todas as edições da NW **que vendem toda a tiragem. Como estamos precisando de espaço em nosso estoque, resolvemos fazer um agrado para nossos queridos leitores, dando como brinde uma edição extra junto com a** NW46**. Foi um mero presentinho, um mimo, da nosso para vocês – os melhores leitores que uma revista de videogames pode desejar. Quem não curtiu, é só devolver! Vocês acham que devemos continuar sendo bonzinhos assim ou não?**

DAS ANTIGAS

Sou tomado por uma imensa onda nostálgica e uma pergunta que não quer calar: será que o GameCube nos trará de volta toda aquela magia da época do NES e do Super NES como os eternos clássicos como **Mega Man**, **Ninja Gaiden**, **Donkey Kong**, **Tartarugas Ninjas**, que ficaram tão obscurecidos no N64. Tenho as revistas do nº 1 até a última edição, sou superfã de vocês e gostaria que me respondessem. Valeu, um abração!

Renato Nascimento Palmieri
Via e-mail

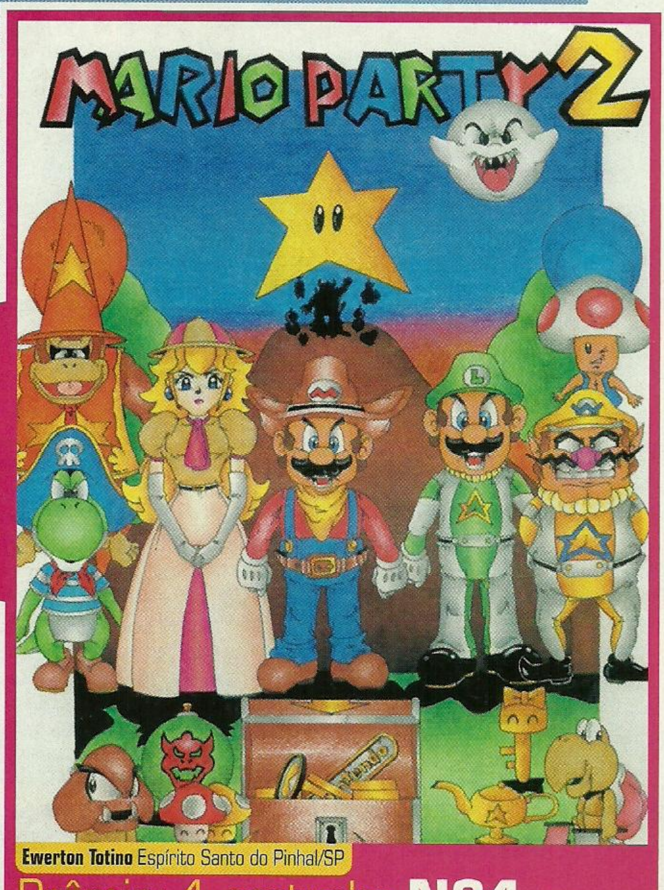
Cada videogame tem sua época, assim como alguns personagens que marcaram a jogatina de muita gente. Com exceção de Donkey Kong**, também concordamos com você que os outros personagens citados fizeram falta ao N64 (Mega Man apareceu com um game fraquinho, fraquinho...). Mas na geração 64-bit ficamos conhecendo gente como Conker, Banjo, Kazooie e alguns outros personagens que arrebataram muitos fãs. Vamos torcer para que os videogames sejam cada vez mais e melhores!**

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Vencedor

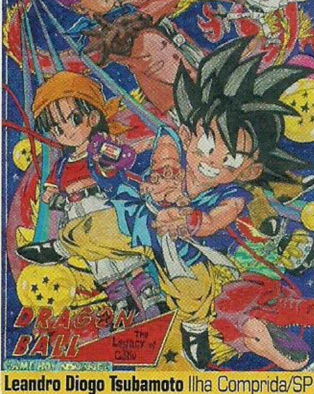


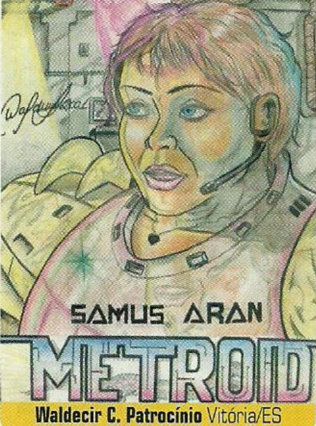
Ewerton Totino Espírito Santo do Pinhal/SP

Prêmio: 1 cartucho N64


Luís André Batista Rosa Betim/MG


Antonio Marcos Ocanha São Simão/SP

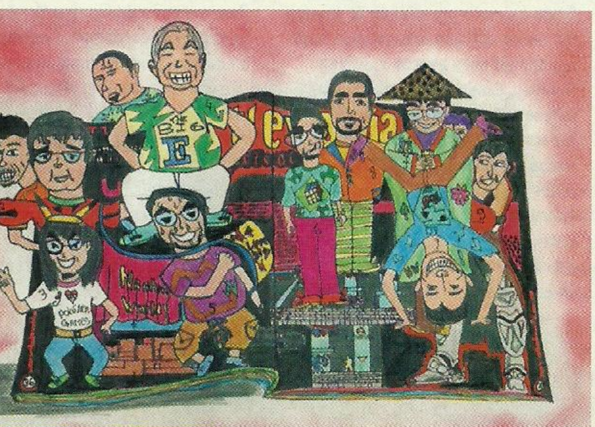

Leandro Diogo Tsubamoto Ilha Comprida/SP



Waldecir C. Patrocínio Vitória/ES




Edinéia Ferreira Campos Santo André/SP


O Diego desenhou toda a redação da NW.
1•Ronny, 2•Odair, 3•Eric, 4•Eurico, 5•Siqueira, 6•Cleiton, 7•Pablo, 8•Ayala, 9•Cassiano, 10•Ed, 11•Trivella

Diego Carvalho Locatelli Taquari/RS


Bruno César de Sousa Guaíra/SP

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!

CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Alex Figueiredo, Eric Araki, Fábio Michelin, Ivan Cordon, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Luiz Gustavo Bacan, Robson Teixeira (arte) e Alexandre Jubran (ilustração de capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 47, julho de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892. Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185 Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**

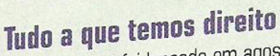

As maravilhas do Super Mario World
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
A maior aventura da sua vida está aguardando você em 78 fases espetaculares. Onde você pode nadar na mais azul das águas, cavalgar no mais verde dos dinossauros ou simplesmente passar uma tarde relaxante ao lado de Mario e Luigi? Tudo isso e muito mais esperam por você em Super Mario World, o mundo do Mario! Agora no Game Boy® Advance. | LIFE ADVANCED.™
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO WORLD®
SUPER MARIO ADVANCE 2
© 1983-2002 Nintendo. ® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2002 Nintendo. Game e Game Boy Advance são vendidos separadamente.

Breve aqui: Gam

Falta pouco para o melhor videogame do mundo desembarcar no Brasil!

Você esperou pacientemente, e aqui está a boa notícia! Há muito tempo que os leitores da **Nintendo World** esperam por isso, e agora podemos publicar sem medo: o GameCube está mesmo chegando ao Brasil, pelas mãos da Gradiente Entertainment (representante oficial dos produtos Nintendo no país)! Até o fechamento desta edição (no comecinho de julho), nada estava confirmado ainda sobre a data ou o preço de lançamento. Mas pelo menos agora é mais do que definitivo: a máquina dos nossos sonhos está chegando às lojas brasileiras ainda neste trimestre. Tá na hora de quebrar o cofrinho ou apelar para aquele dinheirinho guardado no colchão!

Super Smash Bros. Melee

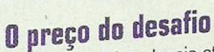


Tudo a que temos direito

O GameCube foi lançado em agosto no Japão, em novembro nos Estados Unidos e no final de março na Europa. Agora, chegou a vez de nós, jogadores brasileiros, termos o gostinho de apreciar o poder do melhor console de videogame do planeta. O GameCube brasileiro terá tudo a que temos direito: manual de instruções e embalagem em português, garantia de fábrica e compatibilidade com o sistema de cores Pal-M. A embalagem será idêntica à americana: o console (nas cores roxa ou preta), um Controller, adaptador A/C e o cabo AV (áudio e vídeo). Veja qual cor combina mais com a decoração de seu quarto e faça a sua escolha!

Você deve estar se perguntando: "Tá certo, o videogame está chegando. Mas e os jogos?". Nós também estamos pensando nisso, claro! E em uma coisa você pode ter fé: com a chegada oficial do Cube, é certo que os games mais importantes publicados pela Nintendo chegarão ao Brasil muito pouco tempo após o lançamento americano. Quer dizer, **Super Mario Sunshine**, **Star Fox Adventures**, **The Legend of Zelda**, **Metroid Prime**, entre outros, estarão aqui também, abalando as estruturas do GameCube.

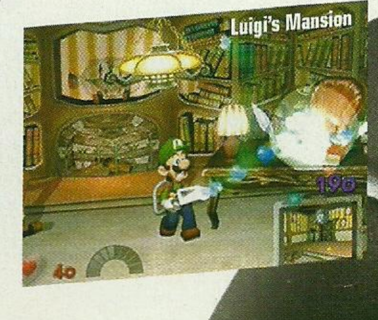
E pra agora, o que esperar? Só coisa boa: **Luigi's Mansion**, **Super Smash Bros. Melee**, **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** e **Pikmin** já estão na primeira lista de lançamentos. E isso sem contar os games das third parties, que ainda não estão confirmados. É claro que nem todos os games que saem nos EUA são lançados aqui no Brasil. Muitos simplesmente não combinam com o nosso mercado: jogos de futebol americano, beisebol, basquete ou certos RPGs não fazem sucesso por aqui de jeito nenhum. Mas pode ter certeza de que vêm aí os melhores jogos.



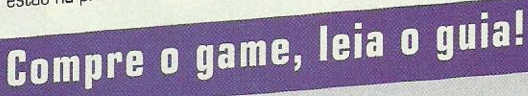
O preço do desafio

Só falamos coisas legais até aqui, certo? Vamos falar de um assunto mais chato agora: quanto vai custar isso tudo? O preço é uma questão que sempre dá o que falar, principalmente quando a economia do país está capenga (como atualmente). O aumento diário da cotação do dólar e os sucessivos problemas econômicos geram muitas incertezas, inclusive quanto ao preço do GameCube, seus jogos e acessórios. Sabemos que a Gradiente Entertainment está batalhando para trazer o GameCube a um preço mais acessível ao nosso público. Estamos torcendo para as coisas entrarem nos eixos no Brasil, para o desejado console chegar logo às suas mãos. Sonhar não custa nada, não é mesmo?

Pablo Miyazawa







Compre o game, leia o guia!

Assim que o GameCube aparecer nas lojas, uma surpresa chegará às bancas: é o Guia Oficial do GameCube, um manual definitivo com tudo o que você precisa saber para curtir ao máximo o seu videogame. Raio-X da máquina, detonados dos principais jogos, todas as dicas, previews com avaliação e a lista dos futuros lançamentos, numa edição de luxo para guardar para sempre! Não perca essa!







"O Gamecube chegará ao Brasil muito em breve"

Rodrigo Camargo,
gerente da marketing da Gradiente Entertainment

Chegou a hora! O GameCube está chegando ao país pentacampeão do mundo! Garanta o seu rapidinho, porque do jeito que está a procura, não vai sobrar nenhum pra contar história...

Mais SONIC

E a Sega está feliz da vida!

Depois do sucesso de vendas de **Sonic Adventure 2 Battle**, para GameCube e **Sonic Advance** (GBA), a Sega chega com mais dois novos títulos para os consoles da Nintendo. Já estão em produção mais um **Sonic Adventure** e um **Sonic Mega Collection**. Não há muitos detalhes ainda, mas esse último deve trazer uma coletânea de jogos clássicos do **Sonic**. Além desses dois, ainda vem por aí **Sonic Advance 2** para o GBA. A empresa está muito feliz com o resultado das vendas dos dois jogos. Com isso a vida de Sonic no mundo dos games ainda está garantida por muito tempo. Ainda bem, né?



Todos querem Soul Calibur 2

É porrada chegando à sua casa!

Quando você estiver lendo esta edição da sua revista favorita, os japoneses estarão se acabando nos fliperamas e gastando muitas fichas com **Soul Calibur 2**. A versão de Arcade foi lançada por lá em 5 de julho, e agora a equipe da Namco pode concentrar seus esforços para entregar logo as versões de consoles domésticos. A seqüência daquele que é considerado pela crítica especializada o melhor game de luta de todos tempos está nos deixando com água na boca! E como a nossa felicidade é a felicidade do leitor, dê uma olhada nesta foto e babe junto com a gente.



Não descuide de sua bela retaguarda!

Saca só o visu do novo Tetris: Multiplayer com quatro jogadores





Infinito Star Wars é!

Yoda sabe tudo o que eu não sei

Mais um game pra você dar uma de Jedi





E a febre de games Star Wars **parece não ter fim, para alegria dos Jedis de plantão. Depois de** Attack of the Clones**, mais um game baseado no segundo filme da série criada por George Lucas está a caminho do Game Boy Advance. É** Star Wars – Episode 2: The New Droid Army**. No game, você assume o papel de Anakin Skywalker, que deve impedir que o Conde Dookan construa um enorme exército de droids assassinos. Claro que além da Força, você conta com seu fiel sabre de luz para batalhas em diversos planetas do universo** Star Wars**. O game deve ser lançado no final deste ano.**

O exército de um homem só

Sarge's War vem aí

Logo mais chega ao GameCube a continuação da série **Army Men**. Neste novo game, o exército verde é totalmente destruído por uma arma do exército marrom. Só sobrou o herói Sarge, que tem que se virar sozinho para detonar os inimigos. Quem já jogou garante que **Sarge's War** será o mais difícil da saga, com mais combates e rivais com inteligência artificial bem mais poderosa. E, claro, você pode esperar um monte de mortes divertidas, como derretimento plástico, perda de braços e buracos no meio do peito. Para isso, há armas como lança-chamas, Snipers, espingardas, bazucas e por aí vai. Pode parecer meio violento, mas lembre-se de que são "hominhos" de plástico, né?! **Army Men: Sarge's War** deve ser lançado no primeiro semestre de 2003.



Os manos na área: Bad Brains





Suicidal Tendencies: não basta ter cara de mau, tem que ser radical e ponto final

Rock'n'Roll sobre rodas

Mat Hoffman 2 tem a trilha mais cool do ano

A Activision lança em setembro seu novo jogo com bicicletas voadoras para o GameCube: **Mat Hoffman's Pro BMX 2** é mais um game com a marca "02", a bem-sucedida série de games de esportes radicais da empresa. E pra acompanhar as acrobacias, nada melhor do que uma trilha sonora animal. Já foi divulgada a lista das bandas que aparecem com suas músicas no game. Nomes como Fugazi ("Guilford Fall"), Suicidal Tendencies ("Institutionalized"), LL Cool J ("Rock the Bells"), Iggy Pop ("The Passenger"), Ice T ("Reckless"), Bad Brains ("I Against I"), Gang of Four ("Damaged Goods") estarão aumentando sua adrenalina entre uma manobra e outra.

Tetris em cubinhos

A volta das pecinhas viciantes

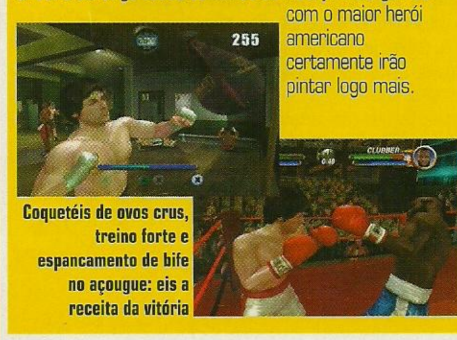
Se você é maluco pela arte de encaixar aquelas pecinhas geométricas russas, fique sossegado. A THQ acabou de lançar o sensacional **Tetris Worlds** para GameCube. De novidade mesmo não há muita coisa, porque **Tetris** é igual a disco dos Ramones: se mudar qualquer coisa, estraga. O game vem com seis modos, que rolam em seis mundos diferentes. O visual é totalmente tridimensional e entre os estilos estão Cascade Tetris, Fusion Tetris e Hot Line Tetris, além do Multiplayer, que permite até quatro jogadores competindo ao mesmo tempo.

ADRIAAAAAAAAAAAAN!



Que Mike Tyson, que nada! Rocky é o que liga!

O eterno campeão do boxe Rocky Balboa já está praticamente pronto para entrar no ringue do GameCube. A produtora Rage já está finalizando o primeiro game com o famoso lutador dos cinemas, criado e representado por Sylvester Stallone, e que contará com os igualmente famosos adversários Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago e Tommy Gunn. O lançamento está previsto para o final de novembro, e a coisa não deve parar por aí: a licença da Rage para o personagem tem duração de cinco anos, e abrange todos os filmes de Rocky. Mais games com o maior herói americano certamente irão pintar logo mais.



Coquetéis de ovos crus, treino forte e espancamento de bife no açougue: eis a receita da vitória

N-BITS

• Seguindo o exemplo da Sega, a Microsoft também estará produzindo jogos para o Game Boy Advance. A empresa de Bill Gates cedeu à THQ os direitos de produzir alguns títulos para o portátil, como **Munch's Odyssee** e **Monster Truck Madness 2**. Mais games devem sair desse acordo, mas ainda não há outros nomes confirmados.



• O cara mais durão dos games aterrissa no GBA e, pra variar, enfrenta uma invasão alienígena. **Duke Nukem Advance** tem nove armas diferentes, dezenove fases e disputa para até quatro jogadores, para os fãs do loirão fazerem a festa. Sai dia 13 de agosto nos Estados Unidos.



• **Macross**, um anime clássico, sai agora para o GBA num side-scrolling no qual você controla robôs gigantes. **Robotech: The Macross Saga** traz uma máquina específica para cada missão e há muitos inimigos ao mesmo tempo na tela em lugares como ruínas de cidades e até no espaço sideral. Chega às lojas americanas dia 9 de setembro.

• A Nintendo anunciou que este ano não vai rolar Space World. A empresa alegou que os custos com um evento desse porte são altos, e por isso vai investir em uma campanha de marketing forte na televisão e em revistas japonesas para divulgar o GameCube e seus novos jogos.

Zumbis quase na faixa

Seqüências de Resident Evil ganham preço especial nos EUA

Se você ficou desapontado com o fato de que **Resident Evil 2** e **Resident Evil 3: Nemesis** (ambos para GameCube) não receberão o mesmo tratamento gráfico do primeiro **RE**, a Nintendo preparou uma boa "compensação": os dois games terão preços bem menores que o normal. Cada um custará módicos US$ 19,99 nas lojas norte-americanas. Ainda não há data confirmada para o lançamento de nenhum dos dois.

NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Nunca estamos satisfeitos

No começo de junho, a Nintendo convocou uma coletiva de imprensa para anunciar sua nova estratégia: a empresa irá focar seus esforços no desenvolvimento de games, em vez de pensar em um novo Hardware.
Logo em seguida, começaram as especulações, e alguns sites noticiosos chegaram a uma conclusão: como não planeja lançar um novo console, a Nintendo estaria desistindo de fabricar videogames para somente criar jogos – tal como faz a Sega atualmente. Mas será isso mesmo? A Nintendo não vai mesmo lançar nenhum videogame novo?

Não é pra tapar o sol com a peneira, mas não foi isso que a Nintendo quis dizer. Essa foi a maneira de interpretar as palavras do novo chefão da Big N, Satoru Iwata. Eis o que ele disse, exatamente: "Nesse momento, queremos nos concentrar na produção de melhores games. A tecnologia alcançou um ponto no qual o Upgrade é desnecessário. Do jeito que o mercado está, não é possível ficar otimista. Não importa os grandes jogos que criarmos: as pessoas não se animam. Me sinto um cozinheiro fazendo comida para um rei que já está satisfeito. O elemento-surpresa é importante, mas está cada vez mais difícil surpreender. Os criadores de jogos estão ficando sem idéias. O esforço de produzir novos consoles com uma tecnologia melhor alcançou seu limite. Se as coisas continuarem assim, haverá um declínio de toda a indústria dos videogames."

O que significa tudo isso? Para mim, exatamente o que foi dito: no momento, a empresa mais famosa dos videogames vai cair de cabeça na criação de novos jogos, e não está pensando em desenvolver uma nova máquina que supere seu produto atual. Isso não significa que a Nintendo esteja seguindo o mesmo caminho da Sega, mas sim que prefere se concentrar no presente, em vez de num futuro distante.
É interessante também notar o "desabafo" de Iwata. E é preciso admitir: realmente, nós – consumidores de games –, estamos mal-acostumados. Está cada vez mais difícil nos agradar, o padrão subiu muito. Atualmente, só esperamos games no nível "Shigeru Miyamoto". Menos que isso, não presta. Vai dizer que não é verdade?

Pelo menos, a Nintendo nos mostrou na E3 que ainda é a dona das melhores idéias do mercado. Enquanto a criatividade dos caras continuar, teremos games legais para jogar. Mas, e se essa criatividade se esgotar? Na minha opinião, não existe esse risco. É só enxergar sob esse ponto: nossa geração é a primeira que cresceu jogando games desde criança. Isso certamente nos dá uma percepção diferente das coisas. Pode acreditar que, de agora em diante, vai rolar uma reviravolta. Os games serão pensados e desenvolvidos por gente mais jovem, que respira games desde moleque. Como estarão os games daqui a dez anos? Não faço a mínima idéia. Só sei que quero continuar jogando até lá.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

HOTSHOTS ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games. O esquema é: desafiamos vocês a baterem qualquer um dos recordes de outros leitores. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Shark). Só que parece que o pessoal ficou fissurado na Copa do Mundo e parou de jogar! Ninguém bateu os recordes desse mês! Vergonha! Vamos dar mais uma colher de chá: se ninguém bater os recordes nesse mês, mudaremos os desafios!

Sentiu só as cores? É a nossa homenagem ao Brasil pentacampeão!

F-Zero: Maximum Velocity



Modo Championship: Synobazz Circuit

1'29"33 – Leitor: Fábio Oliveira do Nascimento – Teresina/PI
1'36"71 – Leitor: Plínio Marcos G. de Lima – S. Mateus do Sul/PR
1'37"58 – Leitor: Fabricio Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
1'38"92 – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
1'40"12 – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

Mario Kart Super Circuit



Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit

0'49"70 – Leitor: Fabrício Diniz de Lima – Belém/PA
0'49"70 – Leitor: Ezequiel Costa M. da Silva – São Caetano do Sul/SP
0'49"75 – Leitor: Lucas F. da Matta Vegi – Muriaé/MG
0'49"76 – Leitor: Tiago Noronha Bontempo – Dom Aquino/MT
0'49"98 – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS

Star Fox 64



2114 inimigos abatidos – Leitor: Cláudio Ferreira dos Santos – Ceilândia/DF
2077 inimigos abatidos – Leitor: Everton Rodrigues T. Campos – Perdões/MG
1930 inimigos abatidos – Leitor: André da Cunha B. Castellan – São Paulo/SP
1930 inimigos abatidos – Leitor: Wellington de Souza – São Paulo/SP
1858 inimigos abatidos – Leitor: Adrian Maciel L. Müller – Niterói/RJ

Estes são os desafios para você encarar este mês:



Beetle Adventure Racing
Melhor tempo total no circuito Coventry Cove, jogando no modo Time Attack do Single Race.

Game Boy Color
Se você é bom mesmo em algum game de GBC, mande o seu recorde pra gente. Os melhores serão publicados aqui.

Mande seus recordes para:
Seção ARENA
REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente;
- Coloque a câmera em uma superfície plana;
- Não use flash;
- Regule o contraste e o brilho de sua TV;
- Enquadre somente a tela da TV na foto.

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance / Game Boy Color:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol);
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha;
- Não use flash;
- Enquadre somente a tela do portátil na foto.

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (Game Boy Color).
Prêmio para o vencedor: um Nintendo 64.
Envie suas cartas até: 30 de julho de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Diga o nome de dois, dos três animais que ajudam Link na aventura**
2. **Qual é a função da dançarina Din no game, além de ser a donzela em apuros?**
3. **Cite o nome de duas armas que são empunhadas por Link nesta aventura**
4. **Para que servem as sementes Pegasus Seeds?**
5. **Qual é o item que aumenta a força do herói e possibilita que ele erga objetos pesados?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO ZELDA: ORACLE OF SEASONS**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP: 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Tony Hawk's Pro Skater 2 (edições 44 e 45): Cleber Augusto S. da Silva, São Paulo/SP
1. Robert Dean da Silva Burnquist; 2. Lincoln Dyo Ueda; 3. One Footed Smith e Burntwist; 4. EUA; 5. GBC-12, N64-12 e GBA-13.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM JUNHO DE 2002

ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM GAMECUBE
BURNOUT GAMECUBE
WWE WRESTLING X8 GAMECUBE
2002 FIFA WORLD CUP GAMECUBE
DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU GAME BOY ADVANCE
BOMBERMAN GENERATION GAMECUBE
RESIDENT EVIL GAMECUBE
SHANTAE GAME BOY COLOR
SPIDER-MAN: THE MOVIE GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL GAIDEN GAME BOY COLOR

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

METROID PRIME GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
ANIMAL CROSSING GAMECUBE
POKéMON ADVANCE GAME BOY ADVANCE
THE LEGEND OF ZELDA GAME BOY ADVANCE
SUPER MARIO SUNSHINE GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
GOLDEN SUN: THE LOST AGE GAME BOY ADVANCE
CONTRA ADVANCE GAME BOY ADVANCE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



julho/agosto
Aggressive Inline
Freekstyle
Gravity Games Bike: Street Vert. Dirt.
Kelly Slater's Pro Surfer
NCAA Football 2003
Need For Speed Hot Pursuit 2
Smuggler's Run: Warzones
Jimmy Neutron Boy Genius
Super Mario Sunshine
Tetris Worlds
Top Gun: Combat Zones
Turok: Evolution

julho/agosto
Aggressive Inline
Bomb Jack World
Car Battler Joe
Casper
David Beckham Soccer
Disney Sports Soccer
Dual Blades
Duke Nukem Advance
Egg Mania
Kelly Slater's Pro Surfer
Mat Hoffman's Pro BMX 2
Medabots AX: Metabee Version
Medabots AX: Rokusho Version
Medal of Honor Underground
Mega Man Zero
Sega Smash Pack
Smuggler's Run
Street Fighter Alpha 3
Super Ghouls & Ghosts
Stuart Little 2
Urban Yeti
U.S. Youth Soccer: Power-Up Soccer
V-Rally 3
Wings
Worms World Party
XXX

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

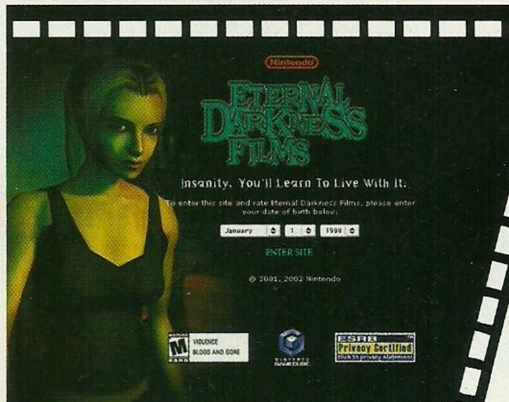
FÓRUM

VOCÊ ACHA QUE UM GAME COMO ETERNAL DARKNESS DEVE SER PROIBIDO PARA MENORES?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

N-WEB Tudo o que rola de Nintendo na rede

Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite **http://www.nintendoworld.com.br**



Só para maiores

Eternal Darkness está proibido!

O que você espera de um site que pede a sua data de nascimento para verificar se você é maior de 17 anos? Não, não! Esqueça! Sabemos exatamente o que você pensou e não é isso. Estamos falando de **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** o jogo mais obscuro do momento e que já tem site oficial. Se você ainda não ouviu falar do game, garantimos sustos de verdade e apostamos que você vai ficar ansioso para comprar o seu quando visitar este site (confira o Preview na edição 46 e a nossa avaliação do game nas páginas 26 a 31).

Na página, o grau de arrepio também está presente e você fica ouvindo um som muito sinistro enquanto navega. Todas as informações (em inglês) como história, imagens e trailers do jogo podem ser encontradas facilmente. A Nintendo está realizando uma promoção pra lá de diferente, que vai eleger o melhor filme inspirado em **Eternal Darkness**. O produtor que fizer o filme mais pirado vai faturar US$ 3.000. As inscrições para participar já estão encerradas, mas você pode assistir aos filmes (permitido somente para maiores de 17 anos) e ajudar a escolher o melhor.

Site oficial:
http://www.eternaldarkness.com
Promoção dos filmes:
http://www.eternaldarknessfilms.com

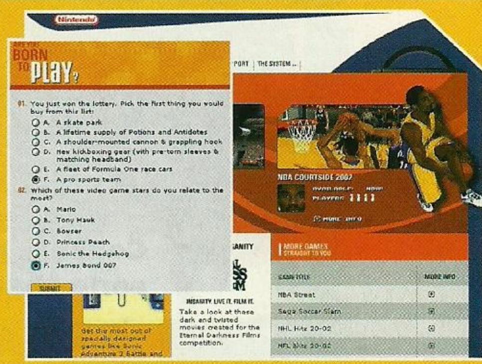


Os games que têm a sua cara!

Novidades também no site do GameCube!

Não é só o site oficial do Game Boy que está de cara nova. A Nintendo também inseriu umas coisinhas no site oficial do GameCube que está com um monte de coisas legais. Implementaram a área "Are you born to play?", que significa: "Você nasceu para jogar?". Nesta seção você descobre os games que mais se encaixam ao seu perfil de jogador. Após responder a algumas perguntas (em inglês), o sistema determina uma listinha de acordo com as suas características e preferências. Vale a pena fazer o "teste" para saber se o sistema funciona ou não e se os games selecionados são mesmo a sua cara.

Da mesma maneira que no site do Game Boy, aqui você também pode assistir aos principais comerciais de games da televisão americana, visitar uma área de downloads cheia de coisas bacanas, conferir uma lista completa de games e muito mais.
http://www.gamecube.com





Pokénovidades!

Os monstrinhos estão pipocando!

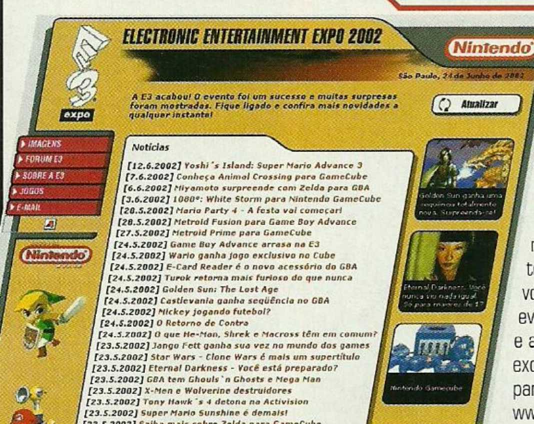
Em uma agitadíssima conferência que rolou no Japão, Tsunekazu Ishihira, presidente da Pokémon Co. e produtor dos games e filmes da série, anunciou que um novo game dos monstrinhos para Game Boy Advance será lançado no primeiro trimestre de 2003. Mas as novidades não param por aí. Um novo filme também está sendo produzido. Será o quinto filme estrelado pelos monstrinhos mais famosos do planeta. Para saber os detalhes e as novidades, visite a página oficial Pokémon. Lá você também vai encontrar muitas coisas legais como joguinhos, papéis de parede e até músicas.
http://www.pokemon.com



GBA, pinte o seu!

Site oficial permite criar seu próprio visual para o portátil

O hotsite americano dedicado ao Game Boy acaba de ser recauchutado e ficou com um visual superarrojado. De cara, você confere novidades como o "Top 10" dos games escolhidos pelos internautas, notícias, lançamentos, downloads, pesquisas e muito mais! Dá até para assistir a comerciais veiculados na tevê americana, e tem cada um! Agora, o mais interessante é a seção "Design Your Dream GBA", onde é possível criar o seu próprio visual para o Game Boy Advance. Você inventa um modelo exclusivo e envia para o Webmaster e se for selecionado será publicado no site. Também mandamos o nosso design e esperamos vê-lo na página. O que vocês acham?
http://www.gameboy.com



Vale a pena ver de novo!

A E3 mostrou tudo que vai rolar durante o ano!

A maior feira de entretenimento do mundo acabou. Mas o nosso site oficial com a cobertura completa continua no ar e recebendo novidades regularmente. A E3 é o maior acontecimento para todos nós, amantes dos games, e neste endereço você confere tudo de mais importante que rolou no evento. Afinal de contas, estamos na metade do ano e ainda tem muita água para rolar. Assista aos vídeos exclusivos, curta as melhores imagens, descritivos, participe de fóruns e muito mais.
www.nintendo.com.br/e3

GAME BOY ADVANCE

Console
Game Boy Advance

Shark Light

Glow Guard

Pulse Pak
para GBC

GameShark
Advanced

S Video
Cable



Booster Kit
para GBA



All in One
Funpak para GBA

Tela de LCD
compatível
com GameCube
e outros Video Games



Cabo Link
para GBC e GBA

Sharklight Survival Set
para GBA

Mega Memory
16X para Gamecube

Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube



Formas de
Pagamento:



- Em até 6X

- Aceitamos todos
os cartões de crédito

AC Adapter
para GBC e GBA

Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.



(11) 6236-1157

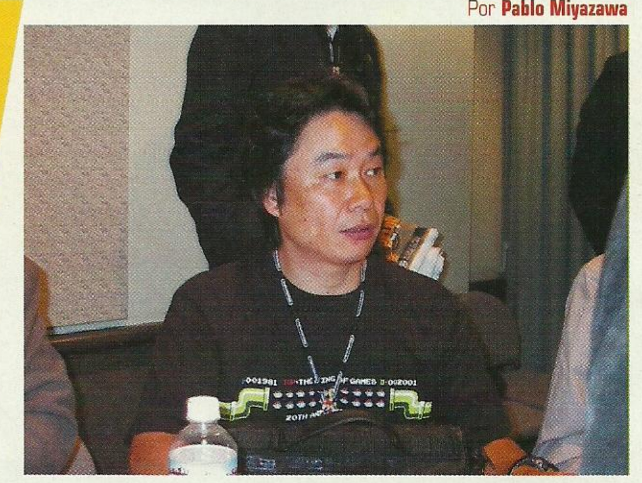
entrevista: Shigeru Miyamoto

O maior produtor de videogames do mundo fala com a Nintendo World

Por **Pablo Miyazawa**

Shigeru Miyamoto é um cara que você conhece bem. O mais famoso produtor japonês dedicou sua vida à criação de novas idéias, personagens, games e aos jogadores de Nintendo. Tudo começou com a versão Arcade de **Donkey Kong**, em 1981, e daí não parou mais. É óbvio que o cara não faz isso só pelo prazer de nos ver felizes – ele deve ter um dos maiores salários da Nintendo –, o fato é que o cara tem talento para o negócio. Ninguém criou tantos personagens memoráveis ou teve tantas idéias brilhantes como ele. Durante a **E3** deste ano (que aconteceu em maio, em Los Angeles), Miyamoto apresentou diversas novidades para GameCube que trazem a sua assinatura. No ano passado, foi **Pikmin**, **Luigi's Mansion** e **Super Smash Bros. Melee**. Agora, foi a vez de **Super Mario Sunshine**, **The Legend of Zelda**, **Metroid Prime** e **Animal Crossing**. Em alguns desses, a participação do mestre ficou limitada à supervisão do projeto. Em outros, Miyamoto coordenou tudo, dos esboços iniciais ao game finalizado.

Para nossa sorte, conseguimos conversar com o homem bem no meio da bagunça da E3. Miyamoto soltou o verbo em uma mesa-redonda para jornalistas de diversas partes do mundo – e o Brasil estava representado pela **Nintendo World**. Leia os melhores trechos desta conversa reveladora.



O que Miyamoto disse sobre...



Super Mario Sunshine:










"O sistema de jogo de **Mario Sunshine** é essencialmente baseado na estrutura de **Super Mario 64**, como se fosse uma versão avançada e modernizada do game. Em **Sunshine**, o Mario procura itens chamados Shines, que ele precisa coletar em todas as fases. É preciso escolher em qual área começar, e tarefas diferentes devem ser executadas para se pegar tudo. Mas a maior diferença entre **Mario 64** e **Mario Sunshine** é que, no primeiro game, não há muita coisa acontecendo quando você entra na fase. Mario acaba sendo sempre o foco principal da ação. Em **Super Mario Sunshine** não é assim. Existem locais enormes, com um monte de personagens importantes e coisas diferentes acontecendo ao mesmo tempo. Procuramos dar muito mais liberdade de movimento neste game. Os jogadores vão acabar encontrando suas próprias maneiras de resolver os problemas, coletar os Shines e se divertir."



"Mario Sunshine possui fases enormes, com um monte de coisas acontecendo ao mesmo tempo"



The Legend of Zelda:





"Temos diversas e diferentes razões para termos optado pelo estilo desenho animado em **The Legend of Zelda**. Um deles foi que esse visual nos permite demonstrar muito mais emoção à experiência de jogo, e valoriza mais o Link como personagem central do game. Se vocês prestarem bastante atenção ao herói durante as fases, verão como ele demonstra suas emoções através de expressões faciais. Isso é muito importante num jogo longo e épico como este."

"Temos certeza de que este é o visual ideal para a série Zelda no GameCube"

Animal Crossing:

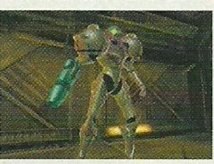
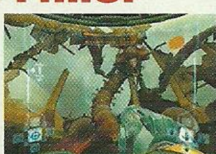





"É claro que o público que está aqui é formado por jogadores aficcionados que adoram games. No entanto, os jogos não podem ser projetados só para essas pessoas, e sim, para um público mais amplo. É claro que vocês são um grupo de consumidores muito importante, e eu pretendo continuar a criar games para diverti-los. Mas sentimos que talvez os games estejam se tornando muito difíceis para um jogador comum. Minha própria filha joga muito bem, mas ela não gosta de jogos muito difíceis. Acho que existem muitas pessoas assim também. Desta vez, eu quis inventar algo que tivesse um apelo mais abrangente.
Animal Crossing é um jogo diferente porque não possui nível de dificuldade. Não importa se você é um jogador "hardcore" ou se está encarando o game pela primeira vez: ele não é fácil, nem difícil. É por isso que é um produto "perigoso" para nós, pois não reflete uma coisa na qual sou realmente bom, que é dar equilíbrio aos jogos. Um jogo que não possui nível de dificuldade não precisa ser equilibrado!
No Japão, um grave problema são os games usados vendidos de jogador para jogador o que faz diminuir a vendagem nas lojas. Chegamos a uma era na qual os designers criam games com objetivos principais bem definidos. Quando o jogador alcança os objetivos, ele quer mais é se livrar do game. Este é o título que usaremos para resolver isso, já que há muita coisa a se fazer. **Animal Crossing** é o tipo de game que você pretende jogar só uns minutos, mas acaba gastando horas, ou até dias."

"Não existe um game parecido com Animal Crossing"

Metroid Prime:

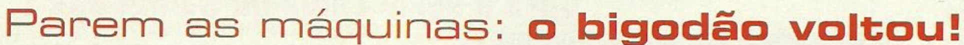






"O público mostrou muita preocupação quando soube que **Metroid**, um game de plataforma em terceira pessoa, estaria se movendo para outra perspectiva – primeira pessoa – e se tornaria um jogo de tiro. Mas o elemento-chave dos games da série, e que será constante em **Metroid Prime**, é a idéia da exploração. A conclusão a que chegamos é que, para se explorar um mundo tão realista no meio do espaço, a melhor perspectiva é a de primeira pessoa.
Uma das coisas mais difíceis neste projeto foi criar o efeito da Morphing Ball. Eu, como um designer industrial, não conseguia ficar satisfeito com a idéia de alguém se transformar em uma bola (risos). Mas resolvemos tentar, para ver se conseguíamos, ao menos, deixar o visual bonito. E me surpreendeu termos alcançado um nível muito bom. Os efeitos de tiro e explosão também são bastante realistas. Tudo no game, inclusive as renderizações, acontecem diretamente no GameCube.
A idéia principal de **Metroid Prime** é explorar as áreas e "escanear" diferentes objetos para obter as informações importantes para terminar o jogo. Com o botão L, você "tranca" os objetos em sua mira para visualizá-los melhor. Apesar de serem jogos bem diferentes, Samus, Mario e Zelda possuem tipos de controle bastante parecidos. O jogador consegue ter praticamente as mesmas sensações quando joga **Metroid Prime**, **Super Mario Sunshine** ou **The Legend of Zelda**.
O que estamos exibindo nesta demo na E3 é praticamente a primeira fase do jogo final. Eu estou muito feliz com a colaboração da talentosa equipe da Retro Studios e do pessoal da Nintendo do Japão. Estamos trabalhando juntos nisso há um bom tempo, e o resultado está sendo muito bom." Ⓝ

"Exploração é o elemento-chave de Metroid Prime"





Parem as máquinas: **o bigodão voltou!**

Foi muito estranho quando a Nintendo resolveu lançar um novo console sem um game de seu personagem-símbolo. Todos os sistemas de Hardware da empresa contaram com a carismática figura deste bigodudo em um de seus títulos de lançamento. Entretanto, somente o outro Bros. deu as caras quando o GameCube foi lançado. **Luigi's Mansion**, uma aventura com o irmão menos famoso de Mario, foi o que tivemos para inaugurar nossos novos videogames de 128-bit. Isso fez com que uma pergunta ecoasse por todos os cantos do mundo gamístico: "Onde está o Mario?" Muitos se apressaram em responder: "Está atrás do armário". Outros tentaram adivinhar: "Foi bater um papo com o vigário". Alguns perderam a cabeça: "O Mario foi pra @#$%@$!"

Não! Nada disso! Mario estava apenas dando um tempo, enquanto seu irmão provava um pouco do sucesso que ele, durante tantos anos, havia aproveitado. Só que agora está de volta para assumir o lugar que é seu por direito, e para matar a saudade de seus milhões e milhões de fãs. Com vocês, **Super Mario Sunshine**!



Ihh... sujou!

Sunshine significa "luz do sol", em português. Será que essa nova empreitada de Shigeru Miyamoto pretende ser uma nova luz para os videogames assim como o foram outros títulos do personagem? Os games criados pelo mais famoso produtor da Nintendo quase sempre têm essa pretensão, e muitos deles conseguem. Ainda é cedo para dizer se **Sunshine** também realizará esse feito, já que a versão apresentada durante a E3 não estava finalizada e pouco do game pôde ser jogado. Mas dentro de algum tempo, veremos se ele pode fazer tanto barulho quanto **Super Mario World** e **Super Mario 64**.

Por enquanto, o game promete muito. A marca registrada da série sempre foi, acima de tudo, a diversão. Os games **Mario** podem não ter os gráficos mais bonitos dos consoles para os quais foram lançados, mas pessoas de todas as idades ficam alucinadas quando entram no Reino dos Cogumelos. Para que isso aconteça, Miyamoto e sua equipe não pouparam horas de sono para assegurar que ninguém ficasse entediado quando estivesse entretido com o novo game.

Só que, enquanto os caras davam duro, o encanador que dá nome ao jogo, resolveu tirar umas férias. Sabe como é, né? Esse negócio de lutar contra um dragão mal-humorado para salvar uma princesa também cansa. Apesar de só dar trabalho, Mario resolve levar a princesa Peach com ele para uma paradisíaca e remota ilha. O que será que ele quer fazer com ela por lá? Não dá tempo de saber, pois assim eles chegam, Mario percebe que suas férias terão que ser adiadas. Algum sujeito bem porco armou a maior confusão na ilha, poluindo o lindo cartão postal e espalhando uma gosma nojenta por tudo quanto é canto. Mas o sujão não estava satisfeito apenas com a porcalhada toda. Ele se disfarçou de Mario e ainda espalhou uma porção de Ms pelas paredes para incriminar nosso inocente herói. É muita sujeira, você não concorda?

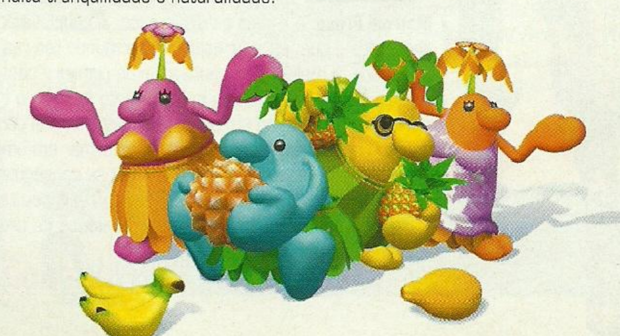




Muito mais do que um encanador

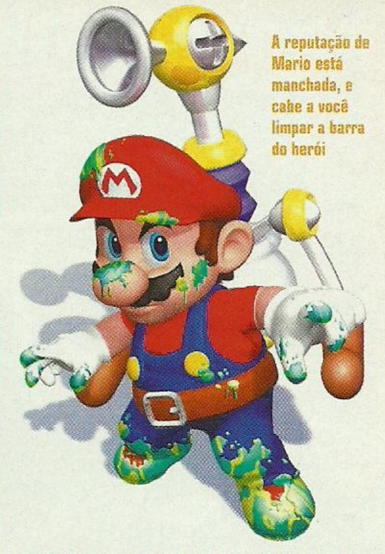
É aí que entra aquela engenhoca pendurada nas costas do Mario. Ela é uma espécie de extintor em forma de pato, ou um canhão d'água, que terá diferentes utilizações durante a aventura. Com ele, Mario poderá limpar a ilha e, de quebra, seu nome. Grande parte da jogabilidade será baseada no uso desse acessório, que serve para eliminar os inimigos gosmentos, impulsionar o encanador pelo ar, resolver enigmas e para muitas outras finalidades que ainda estão em segredo. Muito daquilo que Mario aprendeu a fazer em **SM64** é exibido com toda a pompa e circunstância em **SMS**. A grande novidade, como já dissemos, é o tal "marreco" que cospe água pelo bico. Mas o que seria de um game **Mario** se o bigodudo não pudesse pular, dar cambalhotas e piruetas mil? Aqueles saltos pelas paredes, a bundada, o mergulho de cabeça e outras acrobacias acontecem a toda hora e, claramente, estão mais bem-executados que no título de 64-bit. Desta vez, há novas manobras que Mario pode fazer, como andar se equilibrando em cordas bambas. O controle analógico será usado com muita precisão e o botão B funciona, no melhor estilo Conker, obediente ao contexto. Isso quer dizer que a tecla terá diferentes funções, dependendo daquilo que estiver acontecendo na tela. E tudo isso é muito mais fácil do que parece. Como em todos os games do bigodão, depois que se pega a manha dos controles, tudo vira um passeio matinal pelo parque. Até algo vertiginoso, como andar em fios oscilantes, é feito com muita tranqüilidade e naturalidade.











A reputação de Mario está manchada, e cabe a você limpar a barra do herói



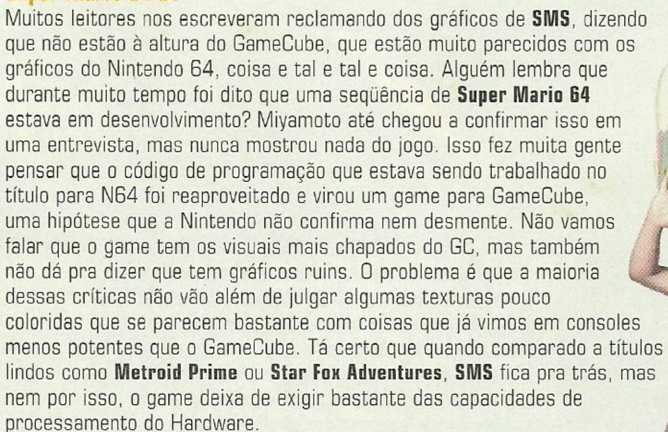






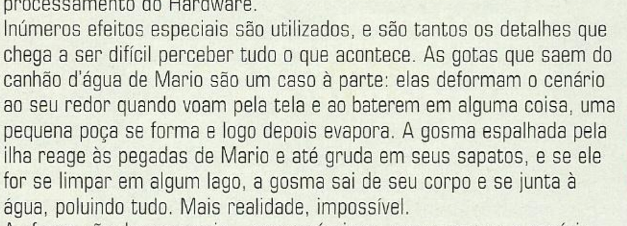


Super Mario 64 2?



Muitos leitores nos escreveram reclamando dos gráficos de **SMS**, dizendo que não estão à altura do GameCube, que estão muito parecidos com os gráficos do Nintendo 64, coisa e tal e tal e coisa. Alguém lembra que durante muito tempo foi dito que uma seqüência de **Super Mario 64** estava em desenvolvimento? Miyamoto até chegou a confirmar isso em uma entrevista, mas nunca mostrou nada do jogo. Isso fez muita gente pensar que o código de programação que estava sendo trabalhado no título para N64 foi reaproveitado e virou um game para GameCube, uma hipótese que a Nintendo não confirma nem desmente. Não vamos falar que o game tem os visuais mais chapados do GC, mas também não dá pra dizer que tem gráficos ruins. O problema é que a maioria dessas críticas não vão além de julgar algumas texturas pouco coloridas que se parecem bastante com coisas que já vimos em consoles menos potentes que o GameCube. Tá certo que quando comparado a títulos lindos como **Metroid Prime** ou **Star Fox Adventures**, **SMS** fica pra trás, mas nem por isso, o game deixa de exigir bastante das capacidades de processamento do Hardware.

Inúmeros efeitos especiais são utilizados, e são tantos os detalhes que chega a ser difícil perceber tudo o que acontece. As gotas que saem do canhão d'água de Mario são um caso à parte: elas deformam o cenário ao seu redor quando voam pela tela e ao baterem em alguma coisa, uma pequena poça se forma e logo depois evapora. A gosma espalhada pela ilha reage às pegadas de Mario e até gruda em seus sapatos, e se ele for se limpar em algum lago, a gosma sai de seu corpo e se junta à água, poluindo tudo. Mais realidade, impossível.



As fases são descomunais – com raríssimos casos em que o cenário aparece do nada na tela – e há a possibilidade de explorar praticamente tudo o que se vê. Muita coisa acontece ao mesmo tempo nos mundos, e diversas ações do jogador podem alterar consideravelmente o cenário.

E para aqueles nintendomaníacos mais abastados, **SMS** roda em Scan progressivo em TVs de alta definição, e o som é compatível com o sistema Dolby Pro Logic II. Coisa fina.

A princesinha Peach está de volta em Super Mario Sunshine, mas não para ser raptada

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: 26 de agosto de 2002

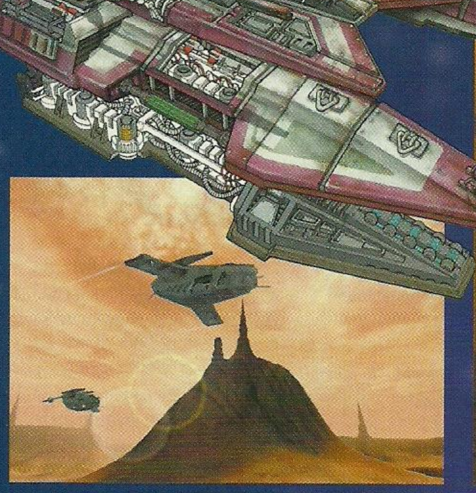
Mario é o cara!

É batata. Miyamoto não gasta seu tempo à toa. O objetivo dos jogos criados por ele é fazer com que todo mundo se divirta, ao mesmo tempo em que experimenta algo novo. Vamos esperar mais um pouco para ver as surpresas que este game nos reserva. E não adianta vir com aquela história de que "Mario é jogo pra criancinha". Se tiver esse pensamento bobo, você pode estar se privando de um grande game. Com tanta coisa pra se fazer, parece que quem jogar **Mario Sunshine** vai ficar mais ocupado que cachorro cavando atrás de osso. É bem provável que depois de terminar a aventura, ninguém mais fará a célebre pergunta: "Mario? Mas que Mario?"



STAR WARS THE CLONE WARS

O game vai colocá-lo no calor da batalha

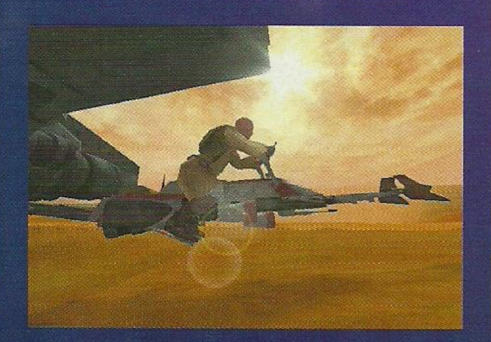


Se você curtiu o filme Episódio II – Ataque dos Clones e está doidinho para saber como a história continua, vá juntando seu trocados para Star Wars: The Clone Wars, o game da Pandemonic Studios que chega no fim do ano ao GameCube. Não que o jogo revelará algum detalhe sobre como Anakin Skywalker finalmente vestirá o manto negro de Darth Vader, mas o enredo do jogo promete começar exatamente onde Episódio II termina, mostrando detalhes sobre a grande guerra clônica que teve início nas telonas.

A Pandemonic é famosa por ter produzido grandes games de estratégia, e a coisa aqui não é diferente. A idéia da produtora é realmente mostrar os Jedis em guerra. A promessa é um jogo recheado de ação, com missões de combate e uma forte referência militar, com cenários interplanetários. O game todo é baseado em combates com carros e outros veículos. São dezesseis missões, com objetivos como escoltar comboios, defender naves aliadas e destruir certos alvos. Pode contar também com uma série de Power-ups, bônus e itens secretos.

A destruição motorizada irá se passar em seis planetas diferentes, incluindo na lista Geonosis, aquele estranho planeta onde são fabricados os clones em Episódio II. E se as missões aéreas estão fora do jogo, nem sempre você estará preso a um veículo. Muitas missões são resolvidas a pé mesmo, mas toda a ação do game se passa sempre próximo ao solo. E mesmo não trazendo os famosos combates espaciais de outros games Star Wars, os fãs de Rogue Leader reconhecerão uma série de elementos do jogo em The Clone Wars. Será possível, por exemplo, dar ordens e comandos a seus companheiros de missão, que podem ajudar bastante em certos momentos mais complicados.

Publisher: LucasArts
Desenvolvimento: Pandemonic Studios
Gênero: ação
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: segundo semestre 2002



Quem pode mais, chora menos!

O modo Multiplayer em The Clone Wars também promete. Deixando as missões de lado, aqui quatro jogadores simultâneos podem se degladiar até não terem mais o que dirigir. São diversos modos de jogo, incluindo os tradicionais Deathmatch, King of the Hill, Capture the Flag e outros mais.

Mas o modo Multiplayer não é só trocar tiros e torpedos com outros carros e tanques. No modo Conquest, a coisa é bem diferente e original. Neste modo, o jogo se transforma em uma espécie de game de estratégia, no qual cada jogador começa no mapa com um quartel-general que precisa proteger, mas há uma série de construções neutras pelo local que podem ser invadidas para se conseguir mais recursos e produzir mais unidades. Claro, andar pelo planeta e detonar os outros participantes com seu canhão de próton também faz parte, mas a vitória só chega mesmo no momento em que você conquista o quartel-general adversário. N



A história paralela do vilão Jango Fett

A esta altura você já deve ter assistido a Star Wars: Episódio II – Ataque dos Clones algumas milhares de vezes, e já está careca de saber que Jango Fett é um caçador de recompensas que ofereceu seu corpo para servir de base para o exército de soldados-clone da República. O filme não explica bem os motivos que levaram Jango a fazer isso (além de claro – uma montanha de dinheiro), mas a pergunta não fica sem resposta. Segundo a produtora LucasArts, ela virá em forma de game, Star Wars: Bounty Hunter, que chega no segundo semestre ao GameCube.

Aqui, você assume o comando do mercenário e modelo de clone Jango Fett, fazendo o que ele sabe fazer melhor: capturar a escória da galáxia para ganhar uns trocados. Jango tem tudo para se tornar um dos personagens mais queridos da saga Star Wars, e o game pretende reforçar isso: a LucasArts imagina que você sairá do cinema pensando em Jango, e quer prolongar esse sentimento no game.

Bounty Hunter é um game de ação e tiro em terceira pessoa, no qual Jango parte para a caça de um importante cliente, mas no meio do caminho acaba arrumando uma série de pequenos contratos, que iniciam aventuras paralelas. O game explora o lado mais obscuro da série criada por George Lucas. Esqueça o velho papo de Jedi contra o lado negro da Força. A coisa aqui será bem menos glamourosa, e sem nenhum sabre de luz à vista. Afinal, não há heróis na aventura: Jango não é um exemplo de bondade, e seus alvos, menos ainda. O cara só caça bandidagem da pior espécie, os mais sinistros personagens que os seis mundos obscuros de Bounty Hunter têm a oferecer.

Caçador de prêmios

Para resolver seus problemas, o arsenal de Jango é dos mais completos, e não deixa nada a desejar: são mísseis teleguiados, duas pistolas laser, três tipos de granadas e um lança-chamas, além de um cabo de aço, ideal para capturar a bandidagem. Afinal, vivos, os bandidos valem muito mais...

Mas não pense que basta jogar a corda em algum bandido e pronto. Fazer sua presa vir junto numa boa é moleza, chegar até ela é uma tarefa bem mais enrolada. O game tem uma série de elementos de plataforma 3D em cada uma de suas dezoito fases, muitas delas bem longuinhas. Isso obriga Jango a usar e abusar de sua forma física, e dar uma de acrobata de vez em quando. Alcançar uma plataforma mais alta pode significar uma complexa combinação de saltos, escaladas e outras acrobacias, sempre contando com a ajuda de alguns objetos estrategicamente posicionados no cenário. Procure sempre por vãos, saliências e outras coisas que possam ser usadas a seu favor. Pode parecer complicado, mas os produtores garantem que é tudo muito intuitivo e simples. Em muitos casos há possibilidades alternativas para se chegar a um mesmo local, e Jango consegue avançar sem problemas. Um Jetpack nas costas do mercenário também pode ser usado para se chegar a certos locais, mas mantenha o olho vivo para o estoque de combustível.

A LucasArts promete que as armas de Jango também terão comandos bem simples e fáceis. Suas duas pistolas laser, por exemplo, possuem mira automática, e procuram sempre o inimigo mais próximo. Mas com um simples toque de botão você pode mudar a mira para algum atirador mais distante, e que pode estar representando uma ameaça maior do que o vilão perto de você. Afinal, Jango precisará de toda a potência de fogo possível para conseguir capturar seus alvos, como chefões do crime, políticos corruptos e até um misterioso competidor, outro caçador de recompensas que parece ter sua história ligada ao passado de Jango Fett.

Publisher: LucasArts
Desenvolvimento: LucasArts
Gênero: tiro/ação
Número de jogadores: 1
Lançamento: segundo semestre 2002

MEDA

A prova de que a **febre dos colecionáveis** continua!

Desde a explosão Pokémon, o número de produtoras investindo em games de colecionáveis vem crescendo vertiginosamente. Não é raro encontrar, nesse ou naquele game, "pegue todos os Battle Chips" ou "colecione todos os monstros digitais". É claro que a Natsume, que ultimamente vinha sobrevivendo só de seus Harvest Moons, não ficaria de fora dessa.
Depois de ter criado suas próprias criaturas colecionáveis, finalmente a empresa consegue lançar no Ocidente (no Japão, foram lançados no início de 2001 e atingiram um sucesso mediano) os games de seus robozinhos combatentes, **Medabots** e **Medabots AX**. E, apenas para serem mais "originais", cada um desses títulos vêm em duas versões diferentes, cada uma baseada em um dos Bots rivais, Metabee e Rokusho.

Você tem de pegar todos!

Cansado de capturar monstrinhos de bolso, mas louco por algo na mesma linha? Então, eis algo que pode lhe agradar. **Medabots** será um RPG exatamente nos mesmos moldes de **Pokémon**, com telinhas de batalha e tudo mais. Você começará sua jornada encarnando Ikki (há a opção de renomear o garoto; quem já está acostumado com o nome Ash?) sem um robô lutador, mas logo conquistará Metabee/Rokusho – dependendo da versão escolhida – com seu renomado especialista Medabot local, o dr. Aki, e começará a treiná-lo.
À medida que vence as batalhas e avança sua jornada para salvar o mundo dos Homens de Borracha, seu Bot vai recebendo experiência e Medapartes para incrementar seus poderes e garantir novas técnicas. Isso sem contar os novos robozinhos. Sim, a diferença mais gritante de Medabots para os colecionáveis da Game Freaks é a possibilidade de usar nas batalhas até três Medabots ao mesmo



tempo, similar às batalhas de **Final Fantasy**.
Cada versão possuirá seu próprio panteão de Bots e Medapartes, obrigando-o a trocar peças com seus amigos para saciar a sede de novos equipamentos e membros para o grupo. Nada realmente novo, mas poderá agradar aos fãs veteranos da série.









Você tem de destruir todos!

Achou essa versão muito cabeça? Então você pode tentar algo mais rústico como **Medabots AX**. Lançado no Japão como **Medarot G**, este jogo será direcionado para aqueles fãs que preferem bater antes e falar depois. Aqui você iniciará sua jornada com Metabee/Rokusho e seguirá batalhando contra uma série de oponentes em um verdadeiro jogo de luta, com direito a comandos à la **Street Fighter** e tudo mais. À medida que você vai saindo vitorioso, receberá novas Medapartes (que aumentam o ataque, defesa e outros atributos básicos) e parceiros, podendo tê-los a seu lado durante os combates para dar aquela força. Além das peças, você ainda conquistará as medalhas, que concederão habilidades especiais para seus Bots, como melhor mobilidade na água, melhor defesa ou coisas do gênero. Isso acontece exatamente pelas arenas estarem localizadas em ambientes nada recomendados para se tirar férias, desde planícies geladas e piscinas de ácido a vulcões prestes a entrar em erupção e fábricas repletas de pistões e outros elementos extremamente "agradáveis".



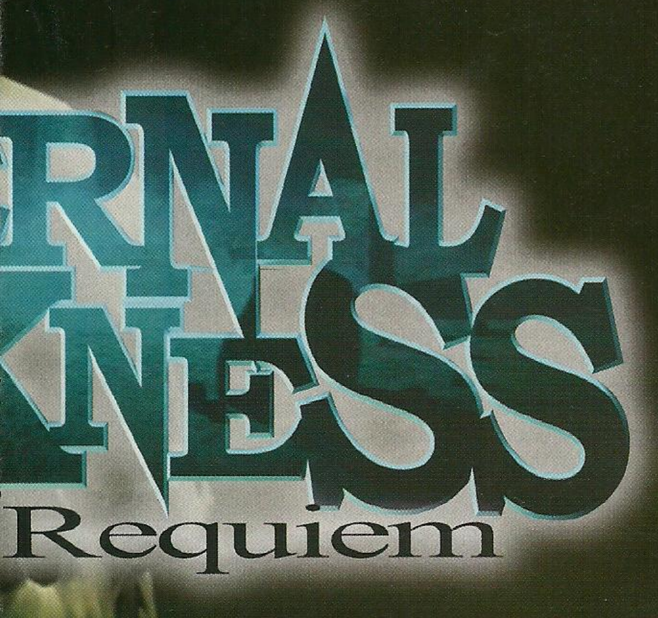
Escolha o seu e avante!

Seja qual for o gênero, ambos prometem agradar bastante aos fãs mais ardorosos do seriado. Todos os principais elementos do mundo Medabotiano estão lá: as insígnias, as Medapeças, os modelos mais diferentes de Bots, os Homens de Borracha e tudo mais. Ainda assim, tendo o lançamento marcado para julho, não custa nada esperar para conferir. N

ETE DARK

Sanity's

Assim como eu,



Eternal Darkness: Sanity's Requiem **é um daqueles games que não se pode perder de jeito nenhum. E já começa de maneira soturna. As primeiras coisas vistas na tela depois do logotipo do GameCube são algumas palavras de Edgar Allan Poe, escritor norte-americano famoso por seus contos macabros: "Espreitando, nas profundezas daquela escuridão, por muito tempo lá fiquei. Imaginando, temendo, duvidando". Logo depois, o nome "Nintendo" é anunciado de uma maneira que faria o Mario sair correndo pra baixo da saia da mãe, e aquela frase lá do começo da página faz-se ouvir, deixando bem claro que este não é um jogo que se vê todo dia.**

você também conhecerá o medo

Por **Eduardo Trivella**

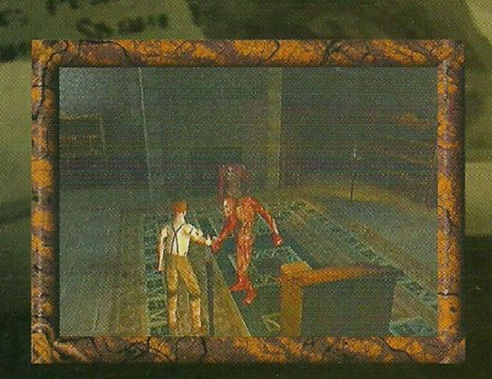
RESIDENT EVIL X ETERNAL DARKNESS

ED tem muito sangue. Mas é sangue nobre. Depois de assistir à apresentação e jogar apenas uns quinze minutos, dá pra perceber que o game é uma superprodução. Em desenvolvimento desde 2000, esta obra-prima da Silicon Knights teve todo o tratamento necessário para não ser apenas mais um simples game de horror. O título teve a sua data de lançamento adiada várias vezes para que a empresa pudesse aperfeiçoá-lo ainda mais. Nessas ocasiões, muitos fãs (e até nós da NW) reclamaram da mania da Nintendo de sempre adiar seus títulos mais importantes. Mas agora que estamos com o game nas mãos, só podemos dizer uma coisa: muito obrigado, Nintendo e Silicon Knights, por terem nos feito esperar todo esse tempo! Isso fez com que o produto final ficasse redondo, uma verdadeira jóia, delicioso de se jogar! E como Eternal Darkness já ganhou fama de ser sanguinolento, cheio de sustos e vísceras, as comparações com a famosa série Resident Evil são inevitáveis. Então, vamos tirar logo esse assunto da frente para podermos tratar de coisas mais importantes.

Imagine a seguinte cena: um grupo de pós-adolescentes vai passar um final de semana numa cabana à beira de um lago, sabendo que um psicopata assassino está à solta por ali. Um por um, todos esses panacas vão sendo chacinados por um sujeito mascarado e com uma imaginação muito fértil no que diz respeito a execuções.

Agora, esqueça tudo isso e imagine outra cena: um escritor precisa de paz e sossego para poder terminar seu livro. Resolve, então, aceitar um emprego para tomar conta de um gigantesco hotel, que estará fechado e completamente vazio durante o inverno. Ele leva a família junto, e quanto mais trabalha nesse local desolado, mais mentalmente perturbado fica, ameaçando a segurança de seus entes queridos.

Caso você não entenda muito de cinema, a primeira cena faz referência à série "Sexta-Feira 13", enquanto a segunda é a descrição do enredo de "O Iluminado". Enquanto Jason prega alguns sustos nos espectadores, com muita carnificina e violência explícita, o personagem de Jack Nicholson, na obra de Stanley Kubrick, deixa todo mundo com uma sensação de desconforto, agonia e claustrofobia causada pelo grande suspense, que culmina num desfecho aterrorizante. Deu pra sacar qual deles se parece mais com RE e qual deles lembra ED? Na verdade, não existe necessidade de eleger o melhor entre os dois, mas é legal falar que apesar de pertencerem ao mesmo gênero, Resident e Darkness são dois games que possuem inúmeras diferenças e que trilham caminhos distintos, porém, com o mesmo objetivo final: matar do coração quem estiver jogando.



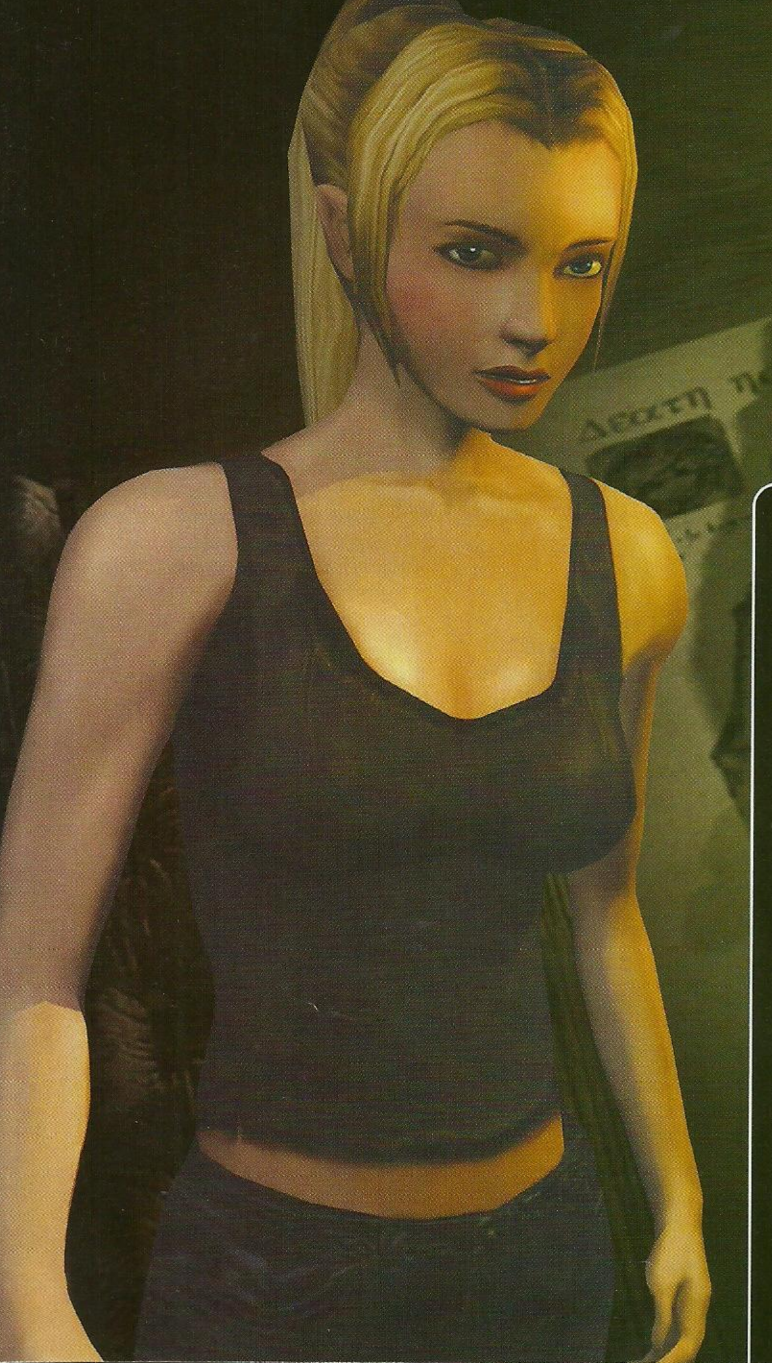




MATARAM O VELHO

Mas pode ficar tranqüilo. Apesar da taquicardia freqüente enquanto estiver jogando, você vai conseguir chegar inteiro até o final. E é bom dizer: aproveite que ED não possui modos Multiplayer e seja egoísta. Jogue sozinho, completamente sozinho, de preferência no escuro e com o som alto, para poder tirar o máximo proveito do suspense que o título lhe reserva.
O game começa de uma forma bastante interessante. A personagem principal é Alexandra Roivas, uma loirinha bem ajeitada, que já virou papel de parede em vários monitores aqui da redação. A apresentação é narrada pelo avô de Alexandra. Ele conta a história dos "Ancients", alienígenas que vivem secretamente entre nós desde o começo dos tempos. Com a ajuda de humanos traidores, se preparam para voltar a habitar a Terra e, de quebra, exterminar nossa raça. A raiz do problema é um antigo livro chamado Tomo da Escuridão Eterna, um manuscrito feito através dos séculos que conta a história de todos aqueles que combateram as forças malígnas. Acontece que Alexandra Roivas é a última das almas escolhidas para essa missão e, conseqüentemente, nossa última esperança de vida.
Depois da introdução, em que Edward Roivas nos põe a par do perigo que corremos, o jogador ganha controle de Alexandra por um breve momento em uma cena em preto-e-branco. Ela está tendo um pesadelo e se vê cercada de zumbis.
Esse já é o primeiro susto de muitos que se seguirão, pois ninguém está esperando ter controle da personagem no meio da apresentação. E quando você se acostuma à situação, o jogo volta para a apresentação propriamente dita. Brilhante!
É nessa hora que o telefone toca, e nossa amiga acorda de seu pesadelo para ficar sabendo que um terrível acidente aconteceu com seu querido vovozinho. Sem escovar os dentes nem trocar de roupa, ela toma o primeiro avião rumo a Rhode Island, onde Edward, seu avô, morava numa enorme mansão. Lá, ela se depara com um investigador pouco sutil, que a obriga a fazer a identificação visual da vítima completamente dilacerada. Essa é uma experiência traumatizante para a pobre menina, que pergunta se a polícia não poderia ter feito uma checagem da arcada dentária e tê-la poupado de tamanho choque. Infelizmente, quem quer que tenha feito isso com o avô dela, não deixou para trás uma cabeça para que fosse feita uma análise dentária – o velhinho foi decapitado! Extremamente abalada e revoltada, Alexandra exige respostas da polícia. Depois de duas semanas sem nenhuma conclusão, ela resolve investigar por conta própria e começa a vasculhar a mansão atrás de alguma pista que leve à elucidação do assassinato de seu avô. Mal sabe ela que está mexendo num verdadeiro vespeiro, e que vai acabar descobrindo muito mais do que imagina...

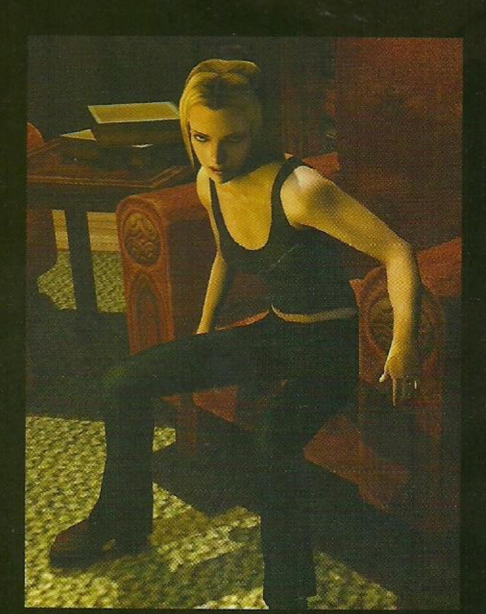




UMA DÚZIA DE CONDENADOS

Assim como os apóstolos, em Eternal Darkness são doze as almas escolhidas para enfrentar os demônios, zumbis e toda a sorte de coisa ruim. Pena que a gente não tem espaço para falar de todas elas. Mesmo assim, fique à vontade para conhecer um pouquinho de algumas.

Alexandra Roivas
Loiraça, esperta, habilidosa com espadas e pistolas... enfim, uma mulher perfeita! Alê ficou muito triste com a terrível morte de seu avô, e não vai sossegar enquanto não descobrir o vilão da história. O que ela não desconfia é que está entrando numa jornada de muito perigo e insanidade. É você que deve livrar a cara da beldade de toda essa roubada!



ESCOLHA SEU DESTINO

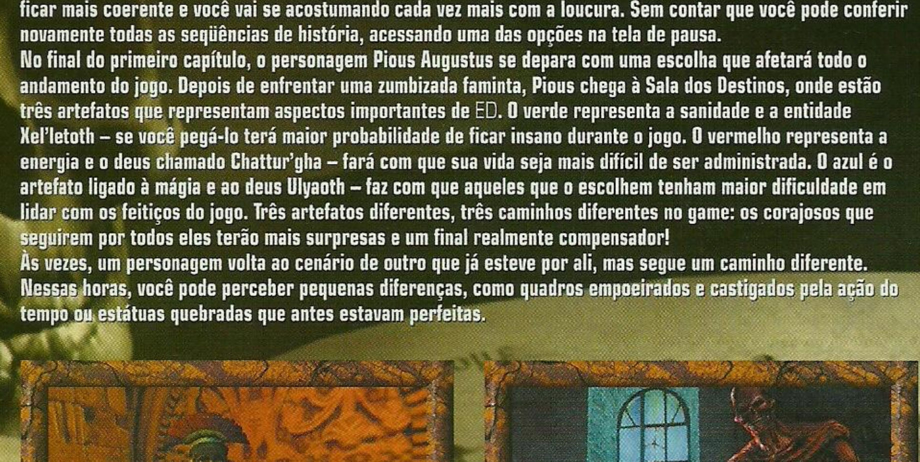


Eternal Darkness é um grande jogo, e um jogo grande. Épico é um adjetivo que o descreve bem. Alexandra Roivas (vamos chamá-la apenas de Alê daqui por diante) é a protagonista, mas não é a única personagem controlável do game. Ao todo, são doze figuras que dão sua contribuição ao enredo do jogo e fazem a história avançar através de mais ou menos vinte séculos. A primeira a ser controlada é, logicamente, Alê. Com ela, você vai explorando a mansão e encontrando as páginas do Tomo da Escuridão Eterna. Cada uma das páginas é um capítulo do livro, e cada capítulo é vivido por um personagem diferente, em uma diferente época do passado.

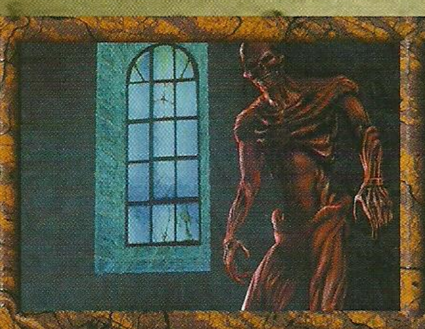
Assim que Alê faz a leitura de uma das páginas do Tomo, a ação passa a ser vivida pelo personagem daquela época. Depois que ele/ela terminar sua fase, você volta a controlar Alê, que a essas alturas terá uma nova pista ou mesmo um novo item ou mágica para dar andamento à aventura. No começo, você vai se sentir meio perdido e não saberá direito o que está acontecendo. Mas depois de uns dois ou três capítulos, a brincadeira começa a ficar mais coerente e você vai se acostumando cada vez mais com a loucura. Sem contar que você pode conferir novamente todas as seqüências de história, acessando uma das opções na tela de pausa.

No final do primeiro capítulo, o personagem Pious Augustus se depara com uma escolha que afetará todo o andamento do jogo. Depois de enfrentar uma zumbizada faminta, Pious chega à Sala dos Destinos, onde estão três artefatos que representam aspectos importantes de ED. O verde representa a sanidade e a entidade Xel'letoth – se você pegá-lo terá maior probabilidade de ficar insano durante o jogo. O vermelho representa a energia e o deus chamado Chattur'gha – fará com que sua vida seja mais difícil de ser administrada. O azul é o artefato ligado à mágia e ao deus Ulyaoth – faz com que aqueles que o escolhem tenham maior dificuldade em lidar com os feitiços do jogo. Três artefatos diferentes, três caminhos diferentes no game: os corajosos que seguirem por todos eles terão mais surpresas e um final realmente compensador!

Às vezes, um personagem volta ao cenário de outro que já esteve por ali, mas segue um caminho diferente. Nessas horas, você pode perceber pequenas diferenças, como quadros empoeirados e castigados pela ação do tempo ou estátuas quebradas que antes estavam perfeitas.











Pious Augustus
Este cara é um traidor! Centurião e comandante durante as campanhas romanas na Pérsia de 26 a.C., Pious fica obcecado pelo poder e vende sua alma ao diabo. Ou melhor, aos diabos, pois você pode determinar a entidade a que o sujeitinho vai servir escolhendo um dos artefatos no começo do jogo. Ele é controlável a princípio, mas você vai cruzar com ele em diferentes épocas com diversos personagens – já que ele acaba virando a casaca e vai jogar no time adversário.



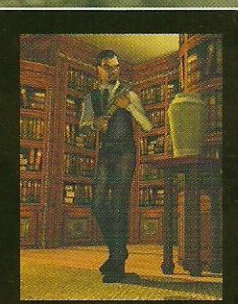
Dr. Maximilian Roivas
Um dos ancestrais de Alê foi um conceituado médico na metade do século 18. Meio fora de forma e um tanto gordinho, Max é um pouco lento nos combates, mas compensa isso com suas habilidades médicas: ele pode realizar autópsias nos inimigos antes de finalizá-los, o que revela as fraquezas deles e contribui para facilitar a vida dos outros personagens.



Ellia
Uma bela dançarina da corte do Rei Suryavarman II, Ellia está meio entediada com a vida e vai procurar aventuras num templo escondido na floresta. Ela encontra muito mais do que isso. A bisbilhoteira descobre segredos que nunca deveriam ter sido revelados, e paga com sua vida pela intromissão. Não dizem que a curiosidade matou a gata?



Karim
O que não se faz por amor... Karim que o diga! Em busca do coração de uma enjoada donzela chamada Chandra, ele sai pelo mundo atrás de uma relíquia que ela deseja. Quando finalmente está prestes a realizar tal feito, o coitado tem uma revelação decepcionante...



Edward Roivas
O avô de Alê é um psiquiatra que precisa fazer análise. O cara fica realmente fora de si depois que acha o Tomo da Escuridão Eterna e descobre que somos meros fantoches nas mãos dos Ancients. Estudioso de Freud e Jung, o dr. Roivas vai ter que lutar, ao mesmo tempo, contra as forças do mal e contra os fantasmas de sua mente.

Dr. Edward Lindsey
Indiana Jones é a inspiração na vida de Edward. Ele só não tem um chicote, mas gosta de explorar templos antigos e colecionar artefatos misteriosos. Vítima de uma traição, Lindsey vai ter que ser muito esperto para voltar inteiro pra casa.

Paul Luther
Paul é um monge franciscano que deve provar sua inocência em meio a toda insanidade da Inquisição da Idade Média. Até que para um religioso, ele sabe se defender muito bem! Com uma maça e um arco-e-flecha, Paul manda de volta para a sepultura os mortos-vivos que cruzam o seu caminho.

MAGICKAS E COMBATE

Apesar da preocupação em se criar uma espécie de tensão psicológica e fazer um game mais voltado para o uso da massa encefálica do que da força bruta, a Silicon Knigths não se esqueceu daqueles que gostam da velha matança de mortos-vivos. O game é em terceira pessoa e os cenários são confinados e estáticos, como em Resident Evil. Para combater as legiões dos Ancients, cada personagem conta com um arsenal que reflete a época em que ele vive. Pious Augustus, um centurião do exército romano, usa Gladius, a espada dos gladiadores. Maximilian Roivas aparece em 1760, época em que a pólvora e as armas de fogo estavam aparecendo no mercado, então ele se utiliza de uma pistola de um único disparo chamada Flintlock. Dr. Edward Lindsey é um Indiana Jones de 1983, e pode contar com pistolas automáticas, espingardas e até uma espada irada chamada Kukri. O uso das armas obedece a um senso de estratégia. Haverá momentos em que o uso de uma poderosa espada será inútil, pois você não terá espaço para brandi-la com eficiência. Para um melhor resultado, é recomendada a utilização da mira. Com o botão R, você pode mirar em diferentes partes do corpo do inimigo e atingir aquela que é o ponto fraco dele. Mas fique esperto, pois algumas partes acabam se regenerando se você demorar muito para finalizar!

E para auxiliar ainda mais nossos heróis e anti-heróis, há o sistema de Magickas. Poucas vezes foi tão legal fazer uso de feitiços em um game. O sistema criado pelos designers da SK é meio complexo, mas como todos os outros aspectos do game, completamente coerente depois de algum tempo. Para usar a mais simples das Magickas, você precisa de quatro componentes: um círculo de poder, três runas, três códigos de runas e um pergaminho do feitiço. Se tiver pelo menos as runas e o círculo de poder, ainda assim poderá usar a Magicka se montar um novo feitiço, experimentando com diferentes combinações de runas. Só que aí você não saberá o efeito que ela tem. Todas possuem três variações que obedecem às cores relacionadas às entidades mencionadas anteriormente. As verdes vencem as azuis, mas perdem das vermelhas que, por sua vez, vencem as verdes, mas perdem das azuis. Também é obrigatório que seu personagem esteja de posse do Tomo da Escuridão Eterna, senão você não vai conseguir acessar a tela de Magickas. Complicado? Na verdade, não é tanto assim. Comece a jogar que logo você vai entender.





SABE O QUE É INSANIDADE?

Esta é a maior inovação de Eternal Darkness, e a grande responsável pela diversão do game. Seus personagens possuem um medidor em um canto da tela que se esvazia conforme você vai cruzando com criaturas macabras. Quanto mais vazio o medidor, mais doido o personagem fica. A partir daí, é "dois palito" para sofrer alucinações dos mais variados tipos. Os efeitos são sentidos durante o game, e vão desde coisas "sutis", como sangue escorrendo pelas paredes, choro de bebês, ângulos tortos de câmeras, baratas correndo pela tela, até bizarrices, como visões de sua própria morte, pessoas enforcadas em algumas salas, estátuas que acompanham seus movimentos com o olhar, seu personagem afundando no cenário como se estivesse em areia movediça...

Tudo isso cria um clima de desespero que o faz ficar em dúvida sempre que entra em uma nova sala. Há até efeitos que foram colocados ali só pra tirar uma com a cara de quem está jogando. Imagine você gastando mais de duas horas para passar uma determinada fase e, de repente, a televisão se apaga. Se você estiver no escuro, vai ter certeza que aconteceu uma queda de energia. Isso aconteceu comigo, e eu xinguei o desgraçado do Chattur'gha e a companhia de energia elétrica de tudo quanto é nome! Depois de cinco segundos, percebi que era mais um efeito de insanidade, e que eu tinha feito papel de bobo. Ainda bem que eram quase cinco horas da manhã e ninguém foi testemunha da minha pagação.

Também existe o outro lado da moeda, e você pode recuperar a sanidade com uma simples e agradável tarefa: finalizar o inimigo com um golpe de misericórdia. Depois de matar um dos enviados do inferno, ele ficará agonizando no chão. Aproxime-se dele e você verá aparecer na tela a inscrição "Finish Him", no melhor estilo Mortal Kombat. Aperte o botão B para se deliciar com um belo pudim de miolos de zumbi.

INSANO DE VERDADE

A loucura de Eternal Darkness sai da tela e chega ao mundo real

Eternal Darkness é um game que brinca conosco como nem um outro fez antes. Em certos momentos não dá pra ter certeza se aquilo que está rolando na tela está acontecendo de verdade. Isso tudo está atrelado ao engenhoso sistema de sanidade criado pela Silicon Knights. Nós, humanos, temos algo parecido, mas que não aparece em forma de medidor no canto da tela. Pensando nisso, a NW foi às ruas para registrar algumas coisas que elevam nosso nível de insanidade de maneira real e concreta. Veja se alguma delas já lhe deixou maluco também.



Flagrante duplo
Aqui temos um verdadeiro exemplo de algo que nos deixa loucos da vida: um funcionário-fantasma de uma repartição pública deixa o paletó no escritório e sai em pleno horário de expediente para adquirir produtos piratas de videogame. Merece uma Scaramasax bem no meio da testa!



Desperdício de dinheiro público
Eu, você e o seu vizinho da rua de baixo, pagamos por isso. As obras do prédio do TRT em São Paulo foram interrompidas depois que se descobriu o desvio de verbas. O mais triste disso é que apenas um dos envolvidos foi preso e, curiosamente, não pelo peculato, mas por tráfico de influência. Pode?

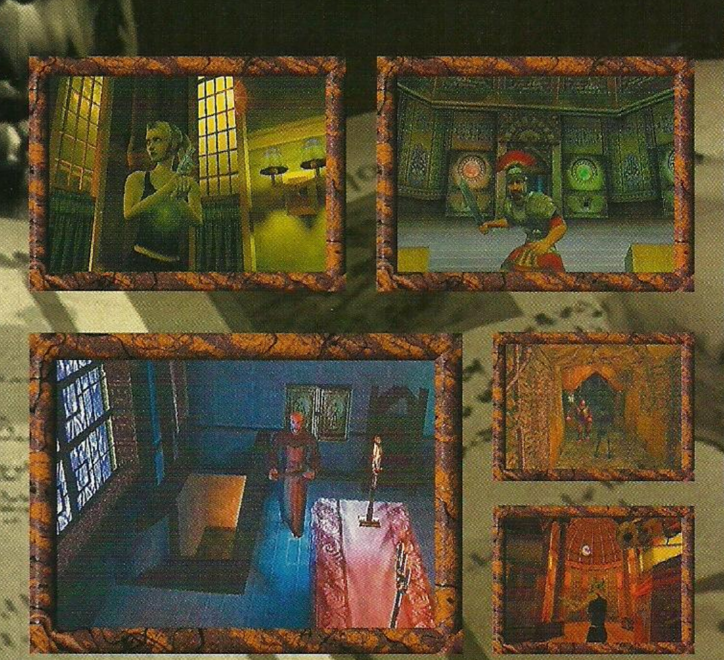


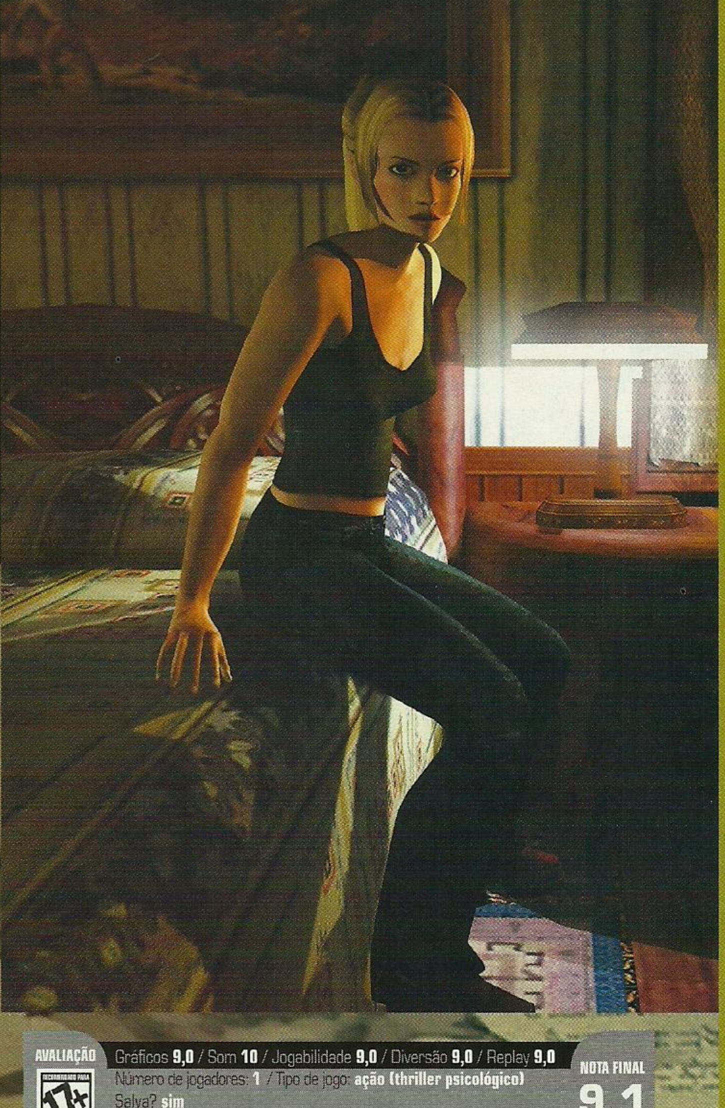
Miséria
É incrível que, num país rico em recursos naturais como o Brasil, milhões de pessoas vivam na miséria. A péssima distribuição de renda, corrupção, má administração e desigualdade social contribuem para que a distância entre muito pobres e muito ricos seja cada vez maior.

DETALHES A PERDER DE VISTA

É lógico que ainda existem muitos games ótimos a serem lançados para GameCube, mas desde já, ED é um dos melhores títulos para o console. O tratamento e detalhamento que a Silicon Knights empregou são coisas fora de série! Os personagens habitam diferentes partes do mundo, você ouvirá diálogos em diversas línguas, como inglês, latim e italiano. Os cenários são belos demais para serem descritos em palavras, as animações são em tempo real e utilizam a própria estrutura gráfica do jogo – ou seja, nada de cenas pré-renderizadas. Os personagens estufam e encolhem o peito para respirar. As roupas se movimentam e deformam conforme a movimentação, e os cabelos mexem. Em algumas cenas em que os personagens estão mais exaltados, é possível ver até saliva saindo de suas bocas!

E o que falar do som? Simplesmente magnífico! A trilha e os efeitos sonoros são os mais macabros que você pode imaginar, com músicas que realmente assustam e criam suspense. Cantos gregorianos em capelas, músicas tenebrosas na mansão, o crepitar do fogo, invocações em dialetos demoníacos e indecifráveis... existe tanta coisa pra falar do jogo que estas páginas acabaram não sendo suficientes. Mas pode deixar que a gente já está preparando um superdetonado pra você não ficar sozinho no escuro.





AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA 17+ MAIORES DE 17 ANOS

Gráficos **9,0** / Som **10** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **9,0** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação (thriller psicológico)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Silicon Knights** / Publisher: **Nintendo**

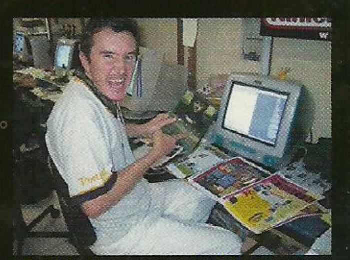
NOTA FINAL 9,1



Lixo nas ruas
Além de deixar as cidades nojentas, esse povo que entulha as ruas de tudo quanto é porcaria está contribuindo para a proliferação de doenças e ainda semeando o caos que advém das enchentes. Tá na hora de ter um pouco mais de consciência e cidadania, moçada!



Final da Copa do Mundo: Brasil campeão!
Tem jeito mais gostoso de ficar doido? Mais uma vez, o esporte de nosso país chega ao topo do mundo! Parabéns, Felipão e família Scolari! Vocês fizeram a alegria de milhões de brasileiros que encontram no futebol uma válvula de escape para todas as outras loucuras prejudiciais à saúde.



Dia de fechamento da NW
Um editor querendo fechar a revista para zarpar para Portugal e casar com sua garota pode ser uma verdadeira tortura se você tem uma matéria de capa de seis páginas para entregar com urgência. Vai com fé, irmão! E vê se volta menos estressado da terra do bolinho de bacalhau!



GameCube com Eternal Darkness ligado
Se você ainda não entendeu tudo o que este game tem de bom, faça um favor a si mesmo: pare de perder tempo lendo a NW e vá jogar! AGORA! JÁ!! IMEDIATAMENTE!! N

DRAGON BALL Z THE LEGACY OF 悟空 GOKU



A aventura dos Guerreiros Z agora sob seu comando!

Por Alex Figueiredo

Dragon Ball Z, um dos animes mais famosos no Ocidente, conta a história de Goku e dos Guerreiros Z, uma raça de bravos lutadores dotados de superforça. Criado por Akira Toriyama, Goku e sua turma aparecem em mangás, desenhos animados para teve e uma infinidade de outros produtos. Ingredientes de sobra para que o mercado de videogames se interessasse em adaptá-lo para algum console. Em outros tempos apareceram algumas versões gamísticas da série, mas muito puxadas para a cultura japonesa e não agradaram aos ocidentais, que curtem jogos com mais ação. DBZ: The Legacy of Goku **é um RPG/ação, moderno e perfeito para contar a saga dos guerreiros. O game começa com a visita de Goku à casa do mestre Mutenroshi, logo após Raditz raptar o pequeno Gohan, e segue até a luta final contra o impiedoso Frieza.**

Personagens do game e suas versões originais

GAME	ORIGINAL
Mestre Mutenroshi	Mestre Kame
Chiaotzu	Chaos
Tien	Tenshinhan
King Kai	Senhor Kaioh
Rei Yemma	Rei Emma
Kami	Kami Sama
Snake Queen	Rainha Serpente
Popo	Sr. Popo
Frieza	Freeza
Esquadrão Ginyu	Tropa Guinyu
Recoome	Rikum
Burter	Batta
Jeice	Jess
Korrin	Mestre Karin

Férias na Mutenroshi's Island



Fale com o mestre Mutenroshi. Ele lhe dirá que perdeu as revistas de mulher pelada e pedirá sua ajuda para encontrá-las. Dê uma voltinha na ilha para encontrar duas revistas e, em seguida, entre na Kame House para pegar a terceira e última peça.



Entregue as revistas para o velho tarado e ele lhe entregará dois itens Senzu Beans como recompensa pela tarefa realizada. Converse com ele novamente para saber das novidades e você será presenteado com um Herb e 350 pontos de experiência. Os pontos de experiência serão fundamentais para que você possa aumentar a força do guerreiro.

Eis que surge Raditz para acabar com a tranqüilidade da ilha. Ele se apresenta como irmão de Goku e para espanto de todos, diz que esse foi enviado ao planeta Terra para destruí-lo, mas falhou em sua missão. Raditz resolve levar Gohan, filho de Goku e um descendente Saiyajin. Sem perder tempo, Goku sobe em sua nuvem voadora e vai no encalço do vilão seqüestrador.





Na casa de Goku não entra satanás!

Siga para a parte central do mapa onde está localizada a casa de Goku. Fale com Chichi para tranqüilizá-la pelo desaparecimento de Gohan. Depois circule pela área e detone os esquilos, lobos e cobras



para ganhar mais experiência (dá para chegar ao nível 3 só nesta região). Aproveite esse momento para se acostumar ao sistema de batalhas, que rola em tempo real. Não deixe de explorar o local à procura de itens como Senzu Beans e Herb para cura e, principalmente, recolha os Flight Charges, itens que recarregam a energia de vôo do personagem. Depois de limpar a área, siga pela estrada para chegar à floresta.



Iniciando a carreira de herói



Parece estranho, mas fale com o pterodáctilo que está sobre a plataforma logo na entrada desta área. Ele lhe dirá que seu precioso ovo desapareceu. Faça a volta na plataforma e pegue a pedra que está do outro lado. Siga para sudoeste, pegando o caminho entre as árvores e encontre outra pedra. Ao norte, você encontrará uma escada, suba e vá para oeste. Quando topar com um obstáculo, use a técnica Ki Blast, no botão B, para desbloquear a passagem. No caminho, você encontrará



Chiaotzu e Tien. Fale com Chiaotzu para ganhar 500 pontos de experiência, depois fale com Tien e receba mais 500 pontos.

Ainda no mesmo caminho, você encontrará outro obstáculo e atrás dele mais uma pedra. Siga para o lado leste e depois desça até a cachoeira para pegar um Flight Charge e voe para chegar até a plataforma logo acima. Aqui você enfrentará o primeiro inimigo de verdade.



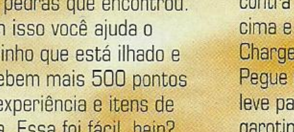
Neste momento do jogo, este inimigo é um tanto chato de se vencer. Ele é capaz de voar, é rápido e causa muito dano com seus ataques. A melhor estratégia para derrotá-lo é ficar atacando à distância, usando a técnica Ki Blasts e esquivando-se das investidas do monstro.

Conquistando a vitória, siga para a esquerda e recupere o ovo de pterodáctilo. Você deve devolvê-lo

para a mamãe ptero. Você receberá 350 pontos de experiência pela tarefa. Acha que estão pagando pouco pelos seus atos de bravura? Vida de herói não é fácil não, o Homem-Aranha e o Super-Homem que o digam – só conseguem se manter com os bicos que fazem nos jornais Clarim Diário e Planeta Diário, respectivamente. Seguindo à esquerda, suba pela escada e pegue o caminho que leva até o lago. Você verá três manchas escuras na água e este é o ponto onde você deverá colocar as três pedras que encontrou.



Com isso você ajuda o velhinho que está ilhado e recebem mais 500 pontos de experiência e itens de cura. Essa foi fácil, hain? Volte para a posição onde está a mamãe pterodáctilo e siga para oeste. Você verá um grande esqueleto de dinossauro no chão. Nesta área você encontrará alguns lobos e seu objetivo é atravessar voando o trecho de rio mais à frente. Do outro lado está seu próximo desafio, um dinossauro vivo e muito feroz. Detone-o usando a mesma técnica do inimigo anterior, atacando com Ki Blasts e fugindo. Vencendo, você poderá seguir para a próxima etapa da aventura.



A Vila da Floresta e uma nova técnica de luta





No canto superior direito do mapa, você encontra uma pequena casa, entre e fale com o morador. Saia da casa e desça apenas o primeiro lance de escada, use o vôo para atravessar a área com plantas e siga para a esquerda. Você vai encontrar uma garotinha perdida, fale com ela para descobrir o caminho de sua casa. Arrebente a caixa que está ao lado dela e pegue um Fligth Charge. Siga para a entrada da vila e entre na primeira. Converse com o pai da menina e como recompensa por encontrá-la, você receberá 500 pontos de experiência.





Do lado de fora, fale duas vezes com o irmão da garotinha que está ao lado da casa. Vá para a esquerda e você encontrará outro menino, agora ao lado de um pequeno lago. Converse com ele e voe até a plataforma no meio do lago para pegar um item e o barco de brinquedo. Devolva o barquinho de papel para o garoto e receba mais 200 pontos.



Você ainda pode ir até a pequena plataforma atrás da casa da garotinha perdida e pegar um Flight Charge. No extremo norte do mapa você tem um gatinho preso por uma barreira, vá até lá e liberte-o. O velhinho visitado na primeira casa é o dono do bichano, siga para lá e lhe devolva o animal. Retorne até a área onde você encontrou a garotinha perdida e siga pelo caminho bloqueado pela barreira de pedras para encontrar um filhote de pterodáctilo. Lute contra ele, depois siga para cima e pegue um Flight Charge entre as flores. Pegue também as flores e leve para o irmão da garotinha perdida, ele vai lhe presentear com 400 pontos de experiência.





Completando essas tarefas vá ao encontro de Yamcha e Puar. Falando com eles você recebe mais 1.000 pontos de experiência. Entre novamente na casa do velho dono do gatinho, fale com ele e entre pela boca do esqueleto que está no fundo da sala. Neste momento, você aprenderá a técnica Solar Flare, que serve para atordoar os inimigos.

A batalha contra Raditz



Dificilmente você estará em um nível superior ao do seu adversário e, por isso, a luta será dura. Converse com Gohan e Piccolo, depois, fale com Raditz para iniciar o combate. Use a técnica Solar Flare, dê alguns socos e depois fuja para tomar fôlego e fazer uma nova investida. Para obter sucesso nas fugas, use a técnica de vôo que pode levá-lo para longe rapidamente. Combine também entre seus ataques, alguns disparos com a Ki Blasts, que lhe garantem uma distância segura do adversário. Quando estiver tomando fôlego, aproveite para escolher os itens do cenário.



Depois de esgotar as energias de Raditz, Goku vai segurá-lo para que Piccolo faça o disparo final e apague de vez o inimigo. Esse disparo também vai dar cabo da vida de Goku, que passará ao mundo dos mortos.

A vida após a morte





Fale com o rei Yemma, que é quem decide o destino das almas – se vão para o inferno ou para o céu – depois com Kami e siga para o Serpent Way (Caminho da Serpente). Vá andando pela estrada até encontrar a Snake Queen e esteja preparado para a batalha. Converse com ela e a briga terá início imediatamente. Não se intimide e use a técnica Solar Flare combinada com uma boa seqüência de socos. Vencendo a disputa, continue sua jornada no Caminho da Serpente. Logo à frente, Goku, muito cansado, cairá desmaiado, indo parar no inferno.





O lar dos Eternos Perdedores





Vá para a direita e fale com o demônio vermelho. Continue andando para a direita e desça. Vá até onde está uma parede mais clara e use o vôo para alcançar a área superior. Mais para frente e acima, você encontrará uma nuvem que, na verdade, é uma alma. Converse com essa alma, depois desça, destrua a barreira de pedras que bloqueia sua passagem e pegue um Senzu Beam.





Voe até a construção grande na parte debaixo do cenário e fale com o porteiro para lhe entregar a alma penada e receber 500 pontos de experiência.



Vá para a direita e pegue o caminho que leva para o norte, procure pelo paredão livre de rochas e voe para a parte superior do cenário. Caminhando para a direita você encontrará outra alma desgarrada, fale com o espírito e volte para entregá-lo ao porteiro da construção. Sem perda de tempo, siga em busca da última alma, que está do lado esquerdo na parte superior do cenário. Voe pela pequena abertura entre as rochas e fale com o espírito. Entregue-o para o porteiro da construção e você será recompensado com mais alguns pontos de experiência.



Volte ao primeiro paredão que dá acesso à área superior do cenário e caminhe até a árvore frutífera sobre a pequena plataforma. Pegue a fruta que está caída no chão e mais uma etapa da aventura estará concluída.

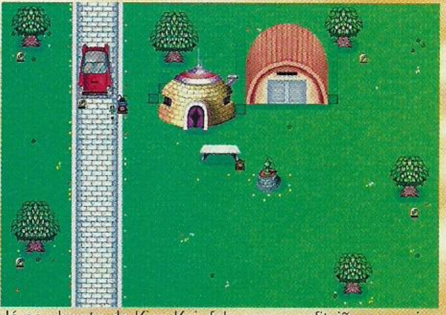




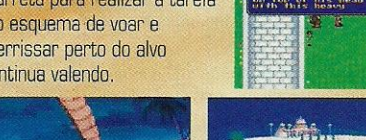
O treinamento no céu



Você deve fazer novamente o Caminho da Serpente. Uma boa dica é voar para encurtar o percurso quando possível (se duas partes do caminho estiverem próximas você pode cruzar de um lado a outro voando).



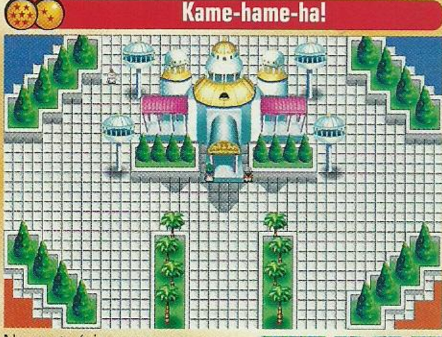
Já no planeta de King Kai, fale com o anfitrião que vai lhe oferecer estadia e um treinamento especial. Primeiro você deverá perseguir Bubbles, o macaquinho. Sua melhor chance para conseguir acertá-lo é voando e aterrissando perto dele para poder golpear. Se você ficar sem energia de vôo, dê uma volta pelo cenário e pegue alguns Flight Charges. Após acertar Bubbles, sua próxima missão será pegar Gregory, o inseto turbinado. Goku utiliza uma marreta para realizar a tarefa e o esquema de voar e aterrissar perto do alvo continua valendo.







Kame-hame-ha!





No santuário, converse com Popo e Kami, que lhe ensinarão a técnica Kame-hame-ha. Fale com Korrin à esquerda do templo e receba um Senzu Beam, depois para a esquerda e você encontrará a passagem para Snow Forest.



Nesta área você encontrará um garoto sobre uma plataforma. Fale com ele, depois, se quiser subir alguns níveis, detone os inimigos da área e siga descendo para chegar à cidade.



Ao entrar na cidade, o garoto ainda vai estar te seguindo, vá até as duas casas no centro e entre na do lado esquerdo. Fale com a mãe do garoto, que vai lhe presentear com uma Capsule (Cápsula). Siga para a área atrás do banco da cidade e destrua o mato que está ali para encontrar outra Capsule. Visite a única casa que fica ao norte da cidade e entregue uma Capsule ao morador, que lhe presenteará com 1.500 pontos de experiência. Saia da casa e entre novamente, fale outra vez com o homem e depois siga para o banco. Detone os três bandidos que estão assaltando o lugar e você ganhará mais pontos de experiência. É fácil derrotá-los, use a técnica Solar Flare e desfira alguns socos. Acabadas as tarefas na cidade, siga para a base militar.





Vegeta, o Saiyajin que fala demais



Você não tem muito o que fazer na base, explore a área à procura de itens e, se quiser, fale com os soldados. Atravesse esta área e siga para a região de Battlefield, onde acontecerá a verdadeira



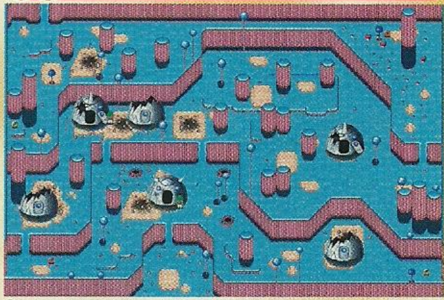
Fale com seus amigos e depois com Nappa. Ele vai desafiar Goku para uma luta. Detone-o usando o Kame-hame-ha e combinações de soco e Solar Flare. O cara não é tão durão e é apenas uma questão de tempo. Vencendo Nappa, vá falar com o esquentadinho Vegeta e um novo desafio será proposto. O segredo para vencer não é nenhum segredo, mas sim, a mesma estratégia que você já está cansado de repetir no game. Fuja do cara e faça ataques combinados, disparando magias e algumas porradas. Logo após derrotá-lo você curte, no mesmo estilo da abertura do jogo, com frames tirados do desenho animado. Próxima parada, planeta Namek.







Namek, o planeta das árvores-balão



Chegando a Namek Village, entre direto na primeira casa e fale com seu morador. Após o bate-papo, saia

da casa e fale com o habitante de Namek que está do lado de fora. Vá para a esquerda e pegue um Flight Charge, depois suba em direção ao paredão. Voe até a área superior e pegue a árvore azul-escura ou, se preferir, o balão azul-escuro. Siga para o lado direito do cenário e você encontrará outra dessas árvores estranhas que serviriam para enfeitar aniversário de criança. Pegue também essa árvore e desça até ter no visual uma outra árvore na área logo abaixo. Voe até mais essa aberração e arranque-a de lá. Com as três árvores recolhidas, vá falar com o morador da primeira casa e plante as árvores nos três buracos que estão em volta do terreno dele. Esta brincadeira vai lhe render 7.000 pontos de experiência. Agora, voe para o extremo noroeste e prossiga para a próxima área.





Os artefatos perdidos

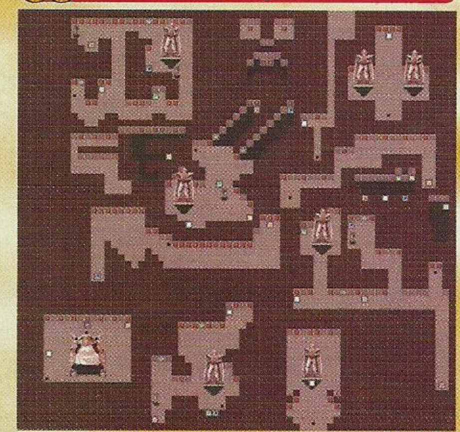


Seu principal objetivo nas terras de Namek é encontrar dois artefatos perdidos que serão usados dentro do templo. Siga para a esquerda e suba. Quando chegar ao paredão, voe para a área superior e pegue a pedra vermelha que está no chão. Continue andando para a direita, você verá uma plataforma com um dinossauro e uma pedra azul. Voe para ela, derrote o dino e pegue o segundo artefato. Antes de seguir para a entrada do templo, batalhe contra os soldados de Frieza para ganhar experiência.
Entre no templo para completar a missão.





O labirinto do planeta Namek



Sem dúvida, esta é a parte mais difícil do jogo e fará muita gente ficar dando voltas sem sair do lugar. Guie-se pelo mapa e fique atento às indicações.

Ao entrar no templo, encaminhe-se para o teleporte branco aos pés da estátua. Do outro lado, desça e siga para a direita até encontrar uma parede. Suba e você encontrará uma escultura em forma de mão apontando para a parede. Encoste-se na parede e pressione para a direita para encontar uma passagem secreta. Siga por esse caminho e você encontrará o terceiro e último artefato (uma pedra verde). Volte e desça, você deve entrar no teleporte da cor verde que tem um Flight Charge ao seu lado. Do outro lado, vá para a esquerda até encontrar outra escultura em forma de mão. Desça e entre no teleporte de cor laranja.
Desça até bater de frente na parede, vire para a direita e entre no teleporte de cor amarela. Do outro lado, entre no teleporte branco. Na próxima área, vá para cima e entre em outro teleporte branco. Na sala seguinte, você verá uma estátua gigantesca no centro e três marcas no chão. Cada uma dessas marcas corresponde à cor de um artefato, então, coloque as pedras em seus respectivos lugares. Você acumulará mais 30.000 pontos de experiência e um teleporte branco aparecerá no lado esquerdo da sala. Entre por ele e, na próxima sala, siga para cima, pegue o Flight Charge e saia do templo.



Batalha contra o Esquadrão Ginyu



Para derrotar a gangue de inimigos, continue usando a estratégia vencedora de combinar os ataques Solar Flare, Ki Blasts e Kame-hame-ha.
Fale com Vegeta e o resto de seus amigos, depois siga para a esquerda e converse com Ginyu. Suba e você encontrará Recoome, o seu primeiro desafiante. Continue subindo e enfrente outro membro do Ginyu Squad. O nome dele é Burter e não será difícil vencê-lo. Caminhando para a direita você encontra Jeice, o último soldado do esquadrão. Após vencer essa luta você deverá desafiar Ginyu.





A região dominada por Frieza





Explore toda a área à procura de itens e não deixe de batalhar contra os inimigos, para somar mais pontos de experiência. Depois, siga para direita e você encontrará a passagem para a segunda área. Continue aqui sua rotina de exploração e batalhas. Limpando toda a área, entre na espaçonave.



Fale com Gohan e seus amigos, em seguida, vá para a direta para encontrar a Rejuvenation Chamber (Câmara de Rejuvenescimento). Cure seus ferimentos, recupere sua energia e siga para batalha final contra Frieza.

A batalha final



Bem, você já deve estar mais do que familiarizado com o sistema de batalhas e craque na única estratégia de luta. Então, é isso, enfrente Frieza sem medo. Converse com os outros guerreiros pela última vez e, em seguida, King Kai vai lhe desejar boa sorte! Em seguida, vá até Frieza e a grande batalha terá início. Seu inimigo aparecerá em três formas. Na primeira é fraquinha e raquítica. Na segunda, o inimigo adquire cauda e grandes chifres. Finalmente, na terceira transformação, estará em sua forma mais evoluída, grande e muito forte. Derrotando essa forma do inimigo, ele fará um disparo em direção ao centro do planeta e matará Kulilin. Diante disso, Goku assumirá a forma de Super Saiyajin e descarregará sua fúria contra o alienígena. E você fica com a animação final do game.











Prepare-se para mais Dragon Ball Z nas próximas páginas...

ESTRATÉGIA

DRAGON BALL Z



Collectible Card Game

Detone neste baralho Saiyajin digital! Por **Alex Figueiredo**

Dragon Ball Z: Collectible Card Game **é baseado no jogo de cartas homônimo, lançado nos Estados Unidos pela Score (empresa famosa por adaptar séries de Anime para os Card Games) e a FUNimation (proprietária dos direitos autorais de** DBZ **nos EUA). Essa conversão para o GBA foi produzida pela Infogrames (que também lançou** DBZ: The Legacy of Goku**). Para quem já curte o Card Game do Goku, este é o jogo perfeito para testar os baralhos e acabar com seu problema de não ter um adversário a qualquer hora.**

No game, você encontrará cartas das expansões, Frieza Saga, Sayan Saga, Trunks Saga, Cell Saga, (utilizando apenas as cartas de personalidades) e Androids Saga (participando com três cartas de combate físico), além de mais nove cartas exclusivas do game. Para você que nunca jogou, mas sempre quis tentar, a NW **coloca agora as cartas na mesa e explica todas as manhas desta brincadeira apaixonante.**

Colocando as cartas na mesa

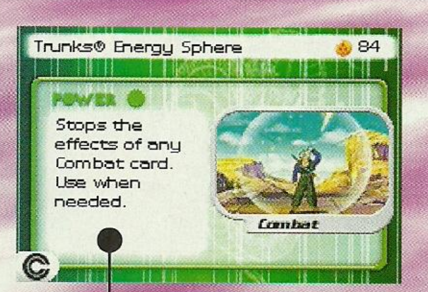
Existem muitos tipos de cartas que podem compor seu Deck. Vão desde cartas-bônus até cartas que possibilitam o uso das Dragon Balls (Esferas do Dragão). Para você ficar fera na leitura de cada uma delas, aí vai a descrição de todos os tipos e variações. Com base nessas informações, você será capaz de selecionar o melhor conjunto de cartas para usar contra os adversários e encontrar a melhor estratégia.

Personality Card (Carta de Personalidade): este tipo de carta é obrigatório em todos os Decks, pois "gerencia" as suas ações durante os turnos e também pode garantir a sua vitória. Cada personalidade possui de três a quatro cartas de evolução.



Non-Combat Cards (Cartas Fora de Combate): são cartas para serem usadas fora do combate. Tais cartas são divididas em quatro grupos, Non-Combat Cards, Dragon Balls, Drills e Allies. Cartas como essas têm efeito dentro e fora da batalha. Geralmente o resultado não é direcionado ao combate, mas sim para dar vantagem às cartas de personalidades ou penalizá-las, se forem usadas no baralho adversário.





Combat Cards (Cartas de Combate): existem dois tipos de cartas de combate.

- Ataque: possui o símbolo de uma espada.

Entre elas há mais três divisões:

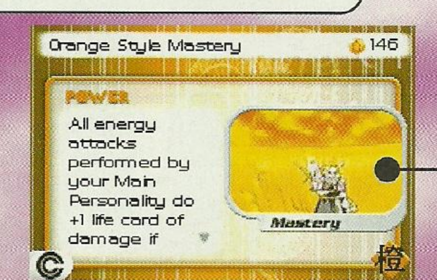
Energy Combat – ataque com energia
Physical Combat – ataque corporal
Combat – combina diversas técnicas

Ou

- Defesa: marcada por um círculo picotado.

Estas cartas também se definem em cores diferentes, para identificar os estilos de luta.

Mastery Cards (Cartas de Especialidades): os Mastery Cards são usados para garantir vantagens que somente são aplicadas quando você escolhe um único tipo de arte marcial. Estas cartas, como as de personalidades, não são usadas no meio de uma partida: elas já estarão na mesa caso você declare que está usando somente um estilo de luta em seu Deck.



Vivendo e aprendendo a jogar

Durante uma batalha, se o jogador apertar o botão A sobre a opção Table, poderá visualizar a sua mesa de jogo exatamente como na foto.

1 É a sua carta de personalidade (Personality Card)

2 É o seu Power Stage. O Power Stage é o "Ki" do seu lutador, ou seja, é a energia que você irá utilizar para realizar os ataques, mas que também diminui quando você é golpeado.

3 Warrior Sword. Serve para medir o seu nível de evolução, o Anger. Esta barra é responsável pela evolução de suas cartas de personalidade. Sempre que você somar cinco pontos na barra, a sua carta de personalidade evoluirá e o marcador voltará ao nível zero. A única maneira de ganhar ou perder pontos nesta barra é usando as cartas bônus, que podem ser de Combat ou Non-Combat.

4 Este é o Life Deck. É daqui que você irá sacar todas as suas cartas durante o jogo. Este é também o seu medidor de energia, ou seja, todo ataque que o jogador sofrer e não for direcionado ao Power Stage irá afetar o seu Life Deck. Por exemplo: se tomar um ataque que cause quatro pontos de dano, você terá que descartar quatro cartas. A recomendação é manter o Power Stage sempre no seu máximo. Mesmo assim, existem cartas que atingem diretamente o seu Deck.

5 Discard Pile ou cartas descartadas. É onde podem estar cartas usadas na partida ou descartadas graças ao ataque adversário.

6 Cartas da mão. São as cartas que você usa no combate.

7 Non-Combat. Espaço onde são colocadas as cartas fora de combate. Exemplo: Dragon Balls e Drills.

8 Mesa adversária. Os dados do seu adversário: personalidade, barra de evolução e Ki.



É a minha vez?

Você precisa se acostumar com todas as etapas de um turno. São cinco passos a serem seguidos, e algumas cartas só podem ser utilizadas em uma determinada etapa. O jogador que inicia a partida é o Active Player (jogador ativo). Ele vai realizar as suas ações e bolar a sua estratégia. Quando encerrar o seu turno, é a vez do oponente, revezando assim até o final da partida.

Passo 1 – Draw (Sacar): este passo consiste no saque das cartas (somente três por turno), a menos que uma carta sacada modifique esse valor.

Passo 2 – Non-Combat (Cartas Fora de Combate): neste passo, o jogador baixa as cartas fora de combate e pode usar suas habilidades especiais.

Passo 3 – Power-Up (Energizar): neste passo, é somado um ponto no Power Stage da carta de personalidade e da Ally Card. Esse valor somente será maior se uma outra carta permitir.

Passo 4 – Combat (Combate): o jogador ativo deve anunciar sua jogada e se atacará ou não o adversário (caso não ataque, ele irá direto para a etapa 5). Ao declarar o combate, o adversário saca três cartas para dar início à batalha. Nesta etapa, o jogador pode usar o Final Attack (ataque final). Este ataque usa a mesma tabela de dano destinada aos ataques comuns. Depois de usar o ataque final, suas ações se encerram, e o jogador deve descartar suas cartas, ficando com apenas uma na mão (valor que pode ser alterado se o jogador possuir uma carta especial que possibilite essa manobra). As ações são transferidas para o adversário.

Passo 5 – Rejuvenation (Recuperação): ao declarar que não irá combater, o jogador ativo reloca em seu Life Deck a carta que está em cima do Discard Pile. Esta passagem encerra o turno.

Stage Power do Defensor

Stage Power do Atacante	0	100-6.900	7.000-99.900	100.000-399.900	400.000-699.900	700.000-999.900	1.000.000-1.299.900	1.300.000+
0	1	0	0	0	0	0	0	0
100-6.900	2	1	0	0	0	0	0	0
7.000-99.900	3	2	1	0	0	0	0	0
100.000-399.900	4	3	2	1	0	0	0	0
400.000-699.900	5	4	3	2	1	0	0	0
700.000-999.900	6	5	4	3	2	1	0	0
1.000.000-1.299.900	7	6	5	4	3	2	1	0
1.300.000+	7	7	6	5	4	3	2	1

Variações do estilo de luta

Entendido como funcionam os turnos, você precisa aprender a identificar os estilos de luta e suas funções. Acompanhe as descrições abaixo e trace sua estratégia de jogo de acordo com a necessidade e a combinação de suas cartas.

Red, the Blocking Style (Vermelha, Estilo Defensor): este tipo de carta baseia-se na defesa. Usando uma destas, seu personagem poderá se esquivar ou anular o ataque adversário.





Blue Style, the Calming Style (Azul, estilo Atordoante): tais cartas afetam a barra de Anger do adversário, diminuindo seu nível de evolução.

Black Style, the Foot-Hand Style (Preta, Estilo Agressivo): este tipo de carta executa ataques físicos, como socos e chutes. Altamente ofensiva.





Orange Style, The Cosmic Style (Laranja, Estilo Cósmico): desfere ataques de energia, como os golpes Kame-hame-ha e Ki Blast, de Goku. Consome pontos de Power Stage nos disparos.

Saiyan Style (Estilo Saiyajin): estas cartas misturam várias técnicas. Utilizam ataques com energia e ataques físicos, causando muito dano ao adversário. É um estilo ofensivo.





Namekian Style (Estilo Namekuseijin): são cartas que aumentam a força do personagem e isso inclui as barras de Anger e Power Stage. A única restrição é que este estilo só serve para os habitantes do planeta Namek, como Piccolo, e não pode ser usado por outras raças.

Freestyle (Estilo Livre): estas cartas não se prendem a nenhuma cor, o que as faz muito eficazes e versáteis. Muitos jogadores acabam por escolher este estilo e abandonam os benefícios dos estilos próprios, simplesmente pela liberdade na hora de montar um Deck. O usuário deste estilo pode fazer uso de qualquer estilo de cartas.

Escolhendo um dos estilos acima, com exceção do Freestyle, e não usando nenhuma carta de outro estilo, o jogador estará declarando Tokui-Waza. Isso significa a definição por uma técnica favorita e dará vantagens ao jogador, como um ponto a mais no Power Stage (passo 3, energizar) e a possibilidade de uso das cartas Mastery. As cartas Mastery são colocadas junto à sua carta de personalidade, e concederá ao jogador as vantagens descritas na carta. Somente os personagens Piccolo e Nail podem declarar Namekian Tokui-Waza.



Os caminhos para a vitória

Existem três maneiras de se vencer uma partida:

Survival Victory (Vitória por sobrevivência): para se chegar a este tipo de vitória, o jogador precisa acabar com o Life Deck do seu oponente e ter pelo menos uma carta no seu Life Deck. Este tipo de vitória é a mais fácil e comum de acontecer. O uso de cartas que causam dano ao Life Deck do adversário são indispensáveis para concluir a partida assim.

Dragon Ball Victory (Vitória pela conquista das Esferas do Dragão): você precisa reunir todas as Earth Dragon Ball que existem no game, não deixando nenhuma para o adversário – tarefa quase impossível. É uma vitória muito difícil de ser conquistada.

Most Powerfull Personality Victory (Vitória por ter o personagem mais poderoso): você precisa alcançar o nível máximo de evolução de sua carta de personalidade. O nível máximo pode variar de personagem para personagem, ficando nos patamares 3 e 4. Um tipo de vitória de dificuldade média, na qual são indispensáveis cartas que aumentam a sua barra de Anger.



AVALIAÇÃO

Gráficos **6,0** / Som **4,0** / Jogabilidade **4,0** / Diversão **5,0** / Replay **4,0**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **estratégia (Card Game)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Screaming Games** / Publisher: **Infogrames**

NOTA FINAL 4,7



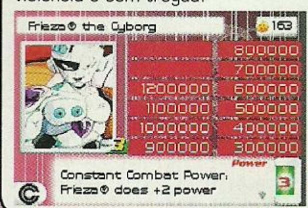
Quem vem para o jogo?

Inicialmente, você conta apenas com quatro personagens disponíveis para jogo: Goku, Gohan, Garlic Jr. e Frieza. Somente terminando o game com esses personagens iniciais é que você terá acesso à seleção completa dos participantes, somando os seguintes nomes à lista de secretos: Nail, Piccolo, Guldo, King Cold, Krillin, Trunks, Vegeta e Cell. Segue o quadro descritivo de cada um dos participantes que o jogador enfrenta:

Krillin
Nível máximo: 3
Deck: 68 cartas
Tokui-Waza: Laranja
Mastery: Sim
Krillin utiliza muitas cartas de ataque físico e de energia. Seu Deck também comporta uma boa coleção de cartas de defesa.

Krillin®, the Warrior 156
250000 / 225000 / 350000 200000 / 325000 175000 / 300000 150000 / 275000 125000
Power: Physical attack. When determining damage

Frieza
Nível máximo: 4
Deck: 74 cartas
Tokui-Waza: Black
Mastery: Sim
Contra Frieza, você precisará de um baralho defensivo. Seu oponente costuma atacar com violência e sem trégua.







Garlic Jr.

Nível máximo: 4
Deck: 74 cartas
Tokui Waza: Freestyle
Mastery: Não

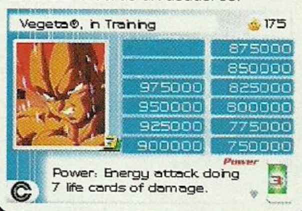
Contra Garlic, apenas use cartas para evitar os ataques físicos e ataque-o até acabar com seu Deck. Tente elevar o nível de evolução da sua carta de personalidade também. Não use ataques de energia contra ele.



Vegeta

Nível máximo: 4
Deck: 71 cartas
Tokui-Waza: Saiyan
Mastery: Sim

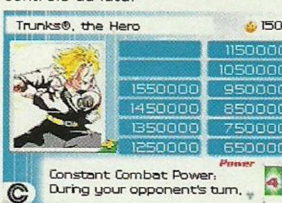
Aqui, tente evitar que Vegeta alcance o nível 2 de sua carta de personalidade. Se isso acontecer, a coisa vai ficar preta para o seu lado. No nível 2 de evolução, os ataques físicos do adversário serão arrasadores.



Trunks

Nível máximo: 4
Deck: 68 cartas
Tokui-Waza: Freestyle
Mastery: Não

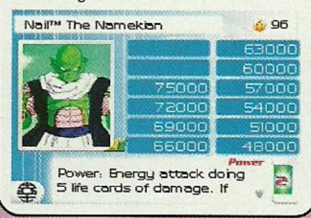
O Power Stage de Trunks é baixo, portanto, a batalha não deve ser difícil. Utilize cartas que afetem o seu ponto fraco e mantenha-se no controle da luta.



Nail

Nível máximo: 3
Deck: 65 cartas
Tokui-Waza: Freestyle
Mastery: Não

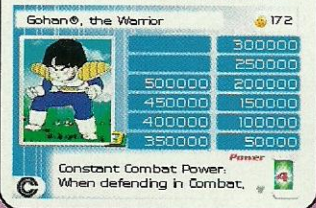
Um personagem versátil que usa de tudo um pouco. Tenha certeza de carregar no seu Deck cartas que bloqueiam ataques físicos e de energia.



Gohan

Nível máximo: 4
Deck: 71 cartas
Tokui-Waza: Freestyle
Mastery: Não

Na luta contra Gohan, esqueça a vitória por evolução do personagem também, pois o adversário entra na batalha com muitas cartas que aumentam a barra de Anger. Procure usar cartas que possam diminuir o nível de evolução de Gohan e faça ataques diretos contra o Life Deck.



Piccolo

Nível máximo: 4
Deck: 74 cartas
Tokui-Waza: Namekian
Mastery: Sim

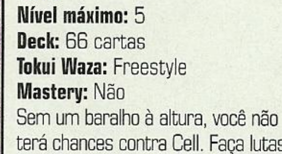
O Mastery de Piccolo sempre o deixa com o Power Stage no máximo e a batalha será das mais difíceis. Use ataques de energia e tenha cartas que bloqueiam ataques de energia, os mais usados por Piccolo.

King Cold

Nível máximo: 4
Deck: 74 cartas
Tokui-Waza: Blue
Mastery: ?

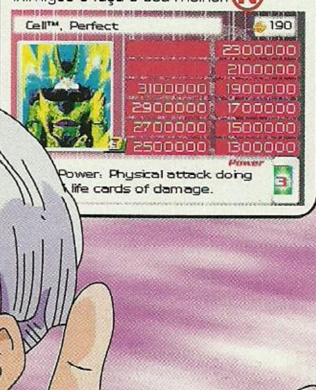
Este adversário vai atacar muito sua barra de Anger e é uma das grandes pedreiras do jogo. Sua vitória por personalidade será impossível. Procure montar um baralho misto com cartas de ataque e defesa e acabe com o Life Deck do inimigo.

Cell



Nível máximo: 5
Deck: 66 cartas
Tokui Waza: Freestyle
Mastery: Não

Sem um baralho à altura, você não terá chances contra Cell. Faça lutas contra os adversários mais fracos para ganhar cartas mais poderosas. Cell costuma utilizar aliados e Drills. Previna-se com um Deck rico em cartas defensivas. Bloqueie os ataques inimigos e faça o seu melhor.



Goku

Nível máximo: 3
Deck: 64 cartas
Tokui Waza: Red
Mastery: Sim

Goku possui as mesmas características de Gohan, então, utilize a mesma estratégia.



Guldo

Nível máximo: 3
Deck: 52 cartas
Tokui-Waza: Freestyle
Mastery: Não

Sua estratégia é de defesa, por isso, este é um personagem que demora para ser derrotado. Seus ataques tendem a diminuir a sua barra de Anger e sua vitória por nível de evolução do personagem está descartada.



A seguir: uma chuva de **Reviews** para GameCube, Game Boy Color e Advance

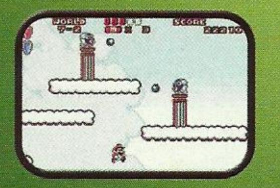


GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br



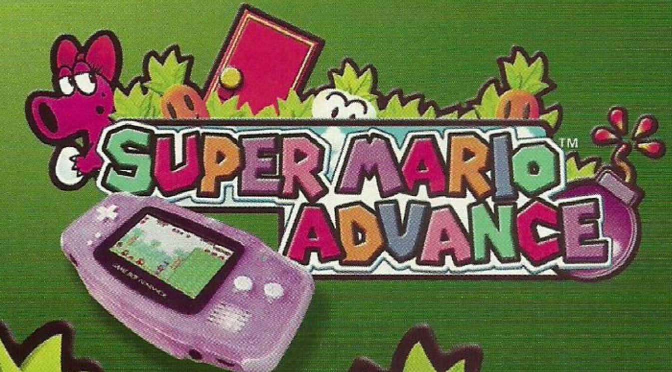
Fizemos este anúncio duas vezes
só para lembrar que
são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.

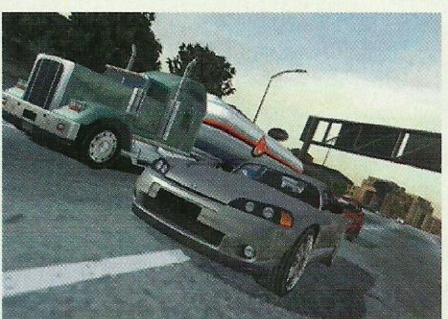




Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.

BURNOUT

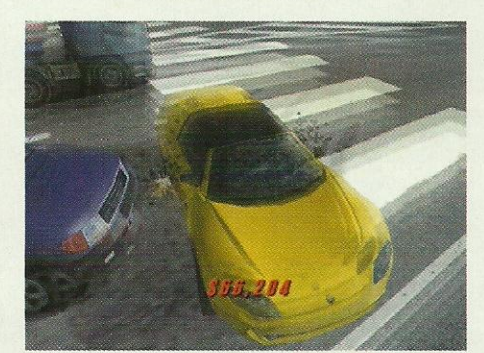
O primeiro e verdadeiro game de corrida para GameCube



Uma das categorias mais apreciadas pelos jogadores de videogame sempre foi a corrida. Desde os tempos do velho **Enduro** do Atari (que deve estar na lembrança de quase todo mundo), a ansiedade sempre vem à tona quando um novo game do gênero é lançado. Criações perfeitas, como **F1 World Grand Prix** e **Mario Kart**, são contempladas de tempos em tempos e sempre nos deixam à espera de um novo game. Outros títulos de menor expressão passam rapidamente pelos consoles, mas aí acontece como nos games de futebol: você joga um pouquinho, mas logo corre de volta para os seus clássicos favoritos. **Burnout**, para GameCube, merece um pouco mais de atenção.

As melhores capotagens dos games

Burnout pode ser definido simplesmente como um game de corrida desafiador e com as melhores cenas de acidentes já vistas nos videogames. O objetivo principal é chegar em primeiro (claro!), mas evitar as colisões também conta muito. Além de ganhar tempo, você ainda pode ganhar alguns pontos de bônus por fazer uma volta perfeita. Além de participar das disputas de pilotagem e velocidade – que são o principal atrativo do game –, você ainda pode sair por aí barbarizando em manobras ousadas, como cantar pneu, "costurar" e tirar fina de caminhões.
Os acidentes são um espetáculo à parte. A cada colisão, o jogo lhe mostra uma repetição detalhada da cena do desastre, com vários ângulos de câmera e até zoons para aumentar o impacto. O carro amassa legal, os vidros arrebentam e chegam a causar susto, já que a rápida mudança de visão faz parecer que você foi lançado para fora do veículo. Os acidentes também diminuem sua barra de turbo (amarela, no canto inferior direito da tela), causam prejuízos no bolso e você ainda confere o valor do estrago.
Burnout possui uma jogabilidade fácil. Não é realista ao extremo, mas você também não pode dar bobeira ao volante. O carro é muito sensível a qualquer toquinho, mas não escapa com facilidade do controle. Isso quer dizer que dá para fazer quase todas as curvas em alta velocidade e derrapando de lado. Muito style! E é esse tipo de manobra que ajuda a aumentar sua barra de turbo. Você faz curvas derrapando, tira fina de outros veículos, passa por espaços apertados entre dois carros, e a barra vai se enchendo. Com ela completa, você pode disparar o turbo e ver o mundo passar na sua frente numa velocidade descomunal.



Bom de braço!

Você tem à disposição os modos Championship (para correr o campeonato), Single Player (para corridas solo e adaptação aos variados tipos de carros) e o disputadíssimo Head To Head (para pegas contra os amigos). No modo Championship, você deve atingir metas, como chegar pelo menos na terceira posição para seguir em frente. Também é nesse modo que você habilita novos veículos e pistas.
Inicialmente, você tem cinco veículos disponíveis, em três categorias com diferentes níveis de dificuldade. As categorias determinam os carros mais lentos e fáceis de dirigir, os equilibrados, e os mais rápidos e ariscos na pista.
Os cenários são bem variados e com alto nível de detalhes, variam entre ruas da cidade, montanhas, pontes e túneis. O circuito é definido por setas na pista que indicam o caminho a seguir, e a corrida acontece no meio do movimento normal do trânsito. Isso mesmo! São ônibus parando nos pontos, táxis mal-educados, caminhões com suas cargas e muitos carros de passeio para atazanar a sua vida.
Como os veículos podem e vão atrapalhar, preste muita atenção à sinalização para evitar batidas bobas. Alguns carros até tentam desviar quando você vai de frente a eles, mas existem outros que andam na contramão e ferram bonito a sua vida. Claro que você precisa acelerar o tempo todo, mas ser um motorista atento também é fundamental para se conservar inteiro.

Ronny Marinoto

Desafio NW

Como acontece em toda redação de revista de games, sempre que aparece um jogo de luta, corrida, futebol ou tiro, a galera já cai matando. Formam-se os grupinhos de entendidos do assunto e não demora para começarem as disputas e os primeiros campeões aparecerem. E quando as brincadeiras ficam mais sérias, rolam vários campeonatos entre a equipe. Foi assim com **Mario Tennis**, **GoldenEye 007** (Nintendo 64), **Mario Kart Super Circuit**, **F-Zero** (Game Boy Advance) e **Super Smash Bros Melee** (GameCube). E aconteceu isso com **Burnout**. Claro que, na maioria das vezes, o vencedor é o mais desocupado, aquele que pôde treinar por mais tempo. Desta vez, resolvemos abrir o jogo pra você e mostrar o resultado de nossa competição interna. O desafio era conquistar o melhor tempo na pista Interstate. Veja só quem se deu melhor:



Piloto: André Miyazawa
Apelido: O Braço!
Carro usado em Burnout: Muscle Car
Carro predileto na vida real: Nissan Skyline GTR
Estilo de pilotagem: "Não estou nem aí!" (faz no game o que não faria com o próprio carro)
Tempo na pista Interstate: 7:51:616
Games de corrida favoritos: F1 Championship 64, Mario Kart e Star Wars: Episode I – Racer
Comentário: "Destaque apenas pela diversão. É muito legal jogar no modo para dois jogadores e chutar a bunda do adversário. Existem pequenas diferenças entre carros muito diferentes, e falta realismo no jogo."



Piloto: Luiz Gustavo Bacan
Apelido: Pé de Chumbo
Carro usado em Burnout: Muscle Car
Carro predileto na vida real: BMW Z3 (igual a do agente 007)
Estilo de pilotagem: Doideira ("Dirijo no limite do carro.")
Tempo na pista Interstate: 7:08:300
Games de corrida favoritos: F1 Championship 64, F-Zero e World Driver Championship
Comentário: "A sensação de velocidade empolga. Só não gostei das paradas no meio do jogo quando acontecem os acidentes. Esfria os ânimos. Algumas colisões poderiam ficar sem a animação."



Piloto: Ayala Jr.
Apelido: Turvo Man
Carro usado em Burnout: Muscle Car
Carro predileto na vida real: Dodge Viper
Estilo de pilotagem: Agressivo (rasga na reta e, se bobear, tira os caras da estrada)
Tempo na pista Interstate: 7:37:783
Games de corrida favoritos: F1 Championship 64, Mario Kart 64 e Star Wars: Episode I – Racer 64
Comentário: "As músicas não são legais e fogem do clima quente do jogo. Sem contar o vacilo na qualidade sonora, Burnout me agradou em quase tudo. É um dos melhores em perseguição. O quesito desafio está lá em cima."



Piloto: Ronny Marinoto
Apelido: Alegria dos Funileiros
Carro usado em Burnout: Muscle Car
Carro predileto na vida real: Mitsubishi 3000 GT
Estilo de pilotagem: Destemido (nunca pisa no freio)
Tempo na pista Interstate: 7:24:650
Games de corrida favoritos: Mario Kart 64, F-Zero e World Driver Championship
Comentário: "É sentar e correr. Burnout não faz cerimônias. Se você está a fim de um desafio de velocidade e perícia ao volante, este é o jogo. Fica devendo no som e nos efeitos especiais, mas a proposta principal não é a de ser um game realista."

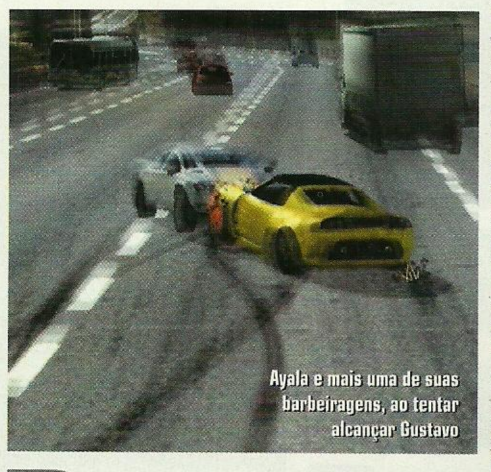


Piloto: Fabio Santana
Apelido: Speed Devil
Carro usado em Burnout: Muscle Car
Carro predileto na vida real: Lamborghini Diablo
Estilo de pilotagem: Técnico (frio e calculista)
Tempo na pista Interstate: 7:28:200
Games de corrida favoritos: F-Zero, Ridge Racer 64 e Star Wars: Episode I – Racer 64
Comentário: "Um excelente game no estilo Arcade. Grande variedade de pistas com design inteligente e tráfego bem-colocado, aliado ao esquema de jogo que incentiva a ação frenética e dá o clima para altos rachas."

Carro Fantasma

Após cada corrida, você pode optar por assistir ao Replay da prova. Isso é pouco (apesar da beleza das imagens), mas é nesta opção que você notará que os carros não possuem piloto, nem mesmo uma sobra escura para simular um zé mané qualquer ao volante. O acento fica lá vazio, e a caranga circula numa boa. Bizarro! Ⓝ





Ayala e mais uma de suas barbeiragens, ao tentar alcançar Gustavo

AVALIAÇÃO

Graficos **7,4** / Som **6,0** / Jogabilidade **7,7** / Diversão **7,8** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Criterion Games** / Publisher: **Acclaim**

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

NOTA FINAL
7,3

BOMBERMAN GENERATION

Um game explosivo, como era de se esperar

Recriar games clássicos nos videogames de última geração virou uma tendência nos últimos tempos. E a Hudson resolveu seguir à risca a idéia: lançou **Bomberman Generation** para o GameCube, tentando reinventar, mais uma vez, a série com gráficos renovados (em cel-shading), novos modos de jogo e tudo o que um game de ponta tem direito.

E se você é fã, fique esperto. Este game está caprichedíssimo. O enredo não tem muita inovação, mas isso é o de menos. Você deverá salvar o mundo da total destruição e precisa recuperar seis cristais poderosos que foram roubados de uma nave espacial. A cada fase terminada, você luta com o mestre. Se vencer, recupera um cristal.

Graficamente falando, **Bomberman** teve uma evolução considerável em relação à última versão, para Nintendo 64. Totalmente em cel-shading (estilo que simula o visual de desenhos animados), os personagens ganharam muitos detalhes e estão bem mais carismáticos também. Os cenários estão muito bonitos, coloridos e variados. Não possuem muitos elementos, o que ajuda a não confundir. São muitas as vezes em que é obrigatório virar a câmera para obter uma visão melhor da ação ou encontrar aquele item secreto que está escondido.

Já no quesito som, **Bomberman Generation** mantém o nível dos últimos games, que não era dos melhores. Infelizmente, as músicas são muito simples e chatinhas. Os efeitos sonoros se resumem a bombas explodindo e às frases dos personagens, como "Bomb", "Battle", "Hey"... Nada de especial.

Faltou história, sobrou diversão

Vamos falar sobre o que realmente nos interessa num jogo Bomberman: a jogabilidade. O game é um Adventure: Bomberman, deve passar por caminhos bastante lineares, encontrar itens, derrotar os inimigos e resolver quebra-cabeças para prosseguir para a próxima fase. Este modo é interessante, mas não chega a ser tão divertido e empolgante como os games clássicos da série. A segunda parte da brincadeira consiste numa opção chamada Battle Mode, e aí sim, o que reina é a diversão. Você poderá disputar no melhor estilo Classic Bomberman (o mapa é visto de cima e o objetivo é explodir os obstáculos e seus inimigos) com até três amigos ao mesmo tempo. A novidade é que existem vários modos diferentes dentro do próprio Battle. Em Standard Battle, vence quem ficar por último. No Revenge Battle, ganha quem explodir mais toupeiras. No Dodge Battle, o vencedor é aquele que conseguir escapar das explosões. E no Reversi Battle, vence quem conquistar mais terreno. Todos os modos são muito divertidos, e ainda é possível habilitar alguns segredos, conforme você avança no modo Story.

Se você se define como um fã de Bomberman, taí um game que você é obrigado a conferir. Mesmo com um modo Story desinteressante, vale a pena perder um tempinho na frente do GameCube. O modo Battle sim, fará você grudar na cadeira e jogar adoidado. Se tiver uns amigos à disposição para disputar umas partidas, prepare-se para horas e horas de jogatina com mais este sucesso da Hudson.

Fabio Michelin









AVALIAÇÃO

Gráficos **8,2** / Som **6,5** / Jogabilidade **7,4** / Diversão **9,0** / Replay **7,0**

Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Majesco** / Publisher: **Hudson**

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

NOTA FINAL 7,9



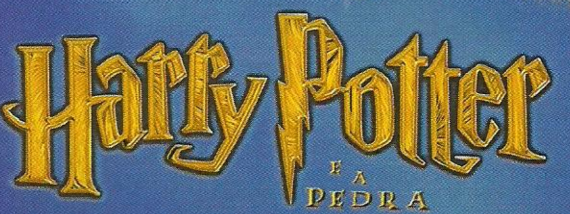
Futebol está em todas!

Seguindo a onda da Copa do Mundo, até a Hudson deu um jeitinho de colocar em **Bomberman Generation** um modo relacionado ao futebol. Trata-se de um "modo pênalti": quando um jogador ganha uma partida no Battle Mode, ele tem o direito de cobrar um pênalti, enquanto os adversários ficam de goleiro. Se ele marcar o gol, ainda ganha de presente um item especial.

Nintendo

Seja Harry Potter™

Viaje para Hogwarts™ em uma mágica aventura repleta de perigos, feitiçaria e diversão.



O ano letivo começa em dezembro.
Esperamos sua coruja.









GAME BOY ADVANCE



www.nintendo.com.br







Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. Jogo e Console são vendidos separadamente.

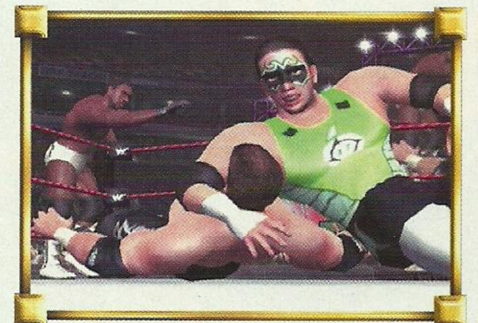


WrestleMania X8

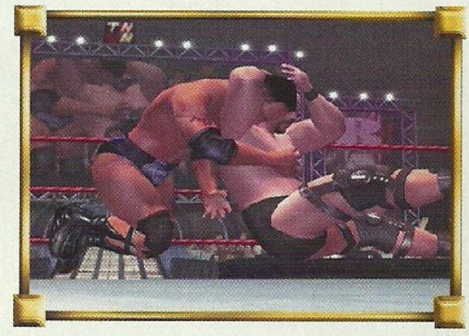
Finalmente um game de luta-livre fácil de dominar

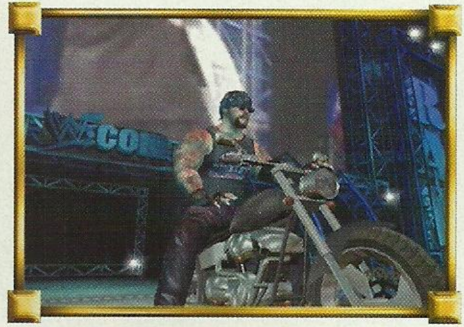
A luta-livre pode não ter muita aceitação no Brasil, mas conta com um público gigantesco nos EUA. O "Wrestling" move milhões de dólares em eventos, brinquedos, DVDs, camisetas – e claro – videogames. E se você curte as pancadas combinadas da WWF (sigla para World Wrestling Federation), o GameCube acaba de receber um dos jogos mais legais no gênero: **WWF Wrestlemania X8**. O jogo recebe o nome de um evento real, o **Wrestlemania X8**, que rolou em março no Canadá. O programa entrou para a história da WWF: o ídolo Hollywood Hulk Hogan foi derrotado pelo The Rock (que virou astro de cinema, em "O Retorno da Múmia" e "O Escorpião Rei", no último confronto da noite. Como se não bastasse, o ícone do Wrestling americano voltou para o lado dos "lutadores bonzinhos", para vestir sua velha e surrada roupa amarela e vermelha.

Este é o primeiro game a trazer os lutadores da ECW e da WCW, duas federações que recentemente foram compradas pela WWF. Sabe o que isso significa? O maior e mais completo elenco de lutadores já visto em um game. São 42 atletas (seis deles secretos), prontos para trocar tabefes em sete arenas (como o Toronto SkyDome, local do verdadeiro X8). E se nem assim você achar algum que lhe agrade, **Wrestlemania X8** tem um modo de criação de lutador bastante interessante, embora limitado em certos pontos.









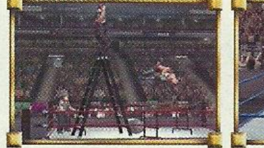




Vale tudo, menos xingar a mãe

Os modos de jogo são bem variados. Além das lutas de exibição, você pode escolher um lutador e sair detonando quem estiver na sua frente em busca do cinturão de campeão, sozinho ou em duplas. Mas o bacana mesmo são as diversas modalidades. Além da luta normal um a um, há o Handicap, em que você enfrenta dois lutadores (ou se une a um amigo contra um coitado qualquer), o Triple Threat, em que três lutadores dividem o ringue, e vence quem imobilizar um dos outros dois e o Fatal Four Way, igual ao anterior, mas com quatro lutadores. No Battle Royal, quatro lutadores começam a luta, e vence o último que sobrar. Já no Royal Rumble, a bagunça se instala: até trinta lutadores podem estar no ringue ao mesmo tempo, e quem for atirado pra fora é eliminado. Vence o último a ficar lá.

Quer mais? Você também pode selecionar diferentes tipos de lutas. Além da normal, na qual basta imobilizar o oponente, temos Hardcore Match, em que marretas, cadeiras e porretes infestam o ringue. Em Cage Match, há uma jaula em volta do ringue, e vence quem sair de lá primeiro. Não dá pra esquecer o famoso Hell in a Cell, em que a cela ganha um cobertura que pode ser escalada. A Ladder Match é engraçada: seu objetivo é colocar uma escada no meio do ringue, subir e pegar o cinturão pendurado. Na bizarra Table Match, só vence quem quebrar uma mesa usando o corpo do oponente. E a última é Ironman Match, em que vence o lutador que conseguir imobilizar o adversário mais vezes durante um certo tempo. Fique esperto, pois na luta pelo cinturão você vai encarar todas elas.





Encontrando o seu momento

Achou complicado? Não é. **WX8** é o game de luta-livre com os comandos mais simples que você pode encontrar no gênero. O sistema de golpes permite ataques, contra-ataques e agarrões com o uso de apenas um botão. Até os golpes especiais são simples de aplicar: basta pressionar A + B.

Outro ponto interessante é a falta de uma barra de energia. Ela foi trocada por um medidor que indica o seu "momento" na luta. Quando ele está verde, você está normal. Conforme você vai atacando, vai do amarelo ao vermelho, indicando que a luta está nas suas mãos. Se você apanhar, sua barra passa de verde para azul, o que indica que seu lutador pode ser derrotado a qualquer momento.

Wrestlemania X8 só peca nos gráficos. O visual dos lutadores é bastante fiel, e a entrada de cada um no ringue (com sua respectiva música) está igualzinha, mas com a coisa andando, o bicho pega. A movimentação é muito dura, e a quebra de polígonos é constante. Mas nada que comprometa demais. Se você é fã de Wrestling, **WX8** é obrigatório. Se você não faz idéia de quem seja o Undertaker, dê uma conferida: aposto que você vai virar fã.

Renato Viliegas



AVALIAÇÃO



Gráficos **6,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **8,7** / Diversão **7,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **esporte (luta-livre)**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Yuke** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL 7,1





Bomberman Max 2: Blue Advance

Ele ainda é o maior especialista em explosivos do GBA

A história de Bomberman no Game Boy Advance é recente. O explosivo personagem teve seu primeiro título, **Bomberman Tournament**, lançado há exatamente um ano. Esse jogo combinava as clássicas batalhas da série **Bomberman** com um toque especial do estilo RPG. Agora a Hudson coloca em suas mãos uma seqüência da aventura, lançada originalmente para o Game Boy Color há três anos. **Bomberman Max 2** para GBA é excitante e desafiador como todo game desta mascote.

Ele encolheu (de verdade)!

Tudo estava em paz no planeta Bomber. Até que bandidos Hige Hige, liderados pelo poderoso vilão Mujoe, invadem a base Bomber, de onde Bomberman e Max zelam pela segurança do lugar. Os bandidos executam um plano diabólico, denominado Operação Mini-Mini e, com a ajuda de uma máquina, conseguem encolher os heróis ao tamanho de insetos. O cientista dr. Ein não pode chegar até eles para ajudar, pois acabaria esmagando os pequeninos guerreiros. A solução é enviar as criaturas Charaboms para socorrer os heróis, através de sua máquina de teleporte. E é assim que Bomberman e Max terão que enfrentar os bandidos e dar um fim nos planos de Mujoe.

Reúna seu exército

Bomberman Max 2: Blue Advance está dividido em cinco mundos, dezesseis fases e oitenta áreas de jogo. Um objetivo é apresentado ao jogador em cada uma das regiões visitadas, e as poucas variações existentes não vão muito além de "destrua os inimigos, resgate o Charabom e atravesse os obstáculos antes do tempo acabar". Sua principal ajuda para realizar as tarefas virá do seu exército de criaturas Charaboms, uma espécie de bichos virtuais dotados de habilidades especiais. Um Charabom pode saltar obstáculos, dar novos efeitos às bombas, criar escudos de defesa, empurrar as bombas para frente e para trás, entre outras tarefas.

Você inicia o jogo de mãos vazias, mas passará por áreas que possuem teleportes, onde os bichinhos serão recrutados. Sempre que completar o objetivo da fase, portais de teleporte serão abertos para que se possa avançar à próxima área. Por que surgem vários portais? Porque o caminho se divide, e você poderá escolher por onde seguir.

Bomberman também ganhará novas habilidades se recolher itens na tela. Suas bombas ficarão mais destrutivas, o personagem caminhará mais depressa, poderá estourar as bombas quando quiser, aumentar sua defesa e até ganhar uma vida extra.

Está se achando o bom?

A série **Bomberman** é famosa não só pela ótima diversão, mas também por seu modo Multiplayer de alta competitividade. E para não perder a majestade, **BM2** detona em três opções para jogatina em grupo.

Na opção Battle Game você pode usar as criaturas Charaboms em combate direto, que acontece em turnos nos quais o jogador escolhe entre as diversas combinações de ataque e defesa. E nas opções Pitch Area e Single Pak Link, vários jogadores poderão se conectar através de cabos Games Link para competições explosivas em diversas arenas e labirintos.

Tudo é muito dinâmico e inteligente, e se o cara vacilar, toma bomba na cara. Este é o tipo de jogo que tem que estar sempre na sua mochila! Se você for um jogador solitário, poderá avançar desbravando o modo aventura. Quando topar com seus amigos, dê pau neles no Multiplayer!

Bomberman Max 2: Blue Advance e **Bomberman Max 2: Red Advance** são irmãos gêmeos, com poucas diferenças entre si. Na versão Red, o jogador controla o não menos explosivo Max, e existem criaturas Charaboms exclusivas em ambas versões. Os heróis vivem a mesma aventura-solo, e os games compartilham seus modos Multiplayer, sem complicações. N

AVALIAÇÃO

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES — LIVRE

Gráficos **7,0** / Som **6,8** / Jogabilidade **8,9** / Diversão **9,1** / Replay **7,7**

Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Hudson Soft** / Publisher: **Majesto**

NOTA FINAL 8,1

Ronny Marinoto

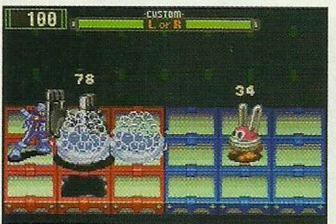


Gostou do primeiro? Leve logo o segundo!

Algumas vezes gostamos tanto de alguns jogos que ficamos ansiosos – até sedentos, no caso de títulos que nos cativam muito – por suas continuações. Ficamos imaginando as maravilhas que poderiam estar contidas no game seguinte e a quantidade de elementos criados especialmente para serem colocados no novo jogo. Entretanto, não raras são as vezes em que nossas expectativas acabaram sendo bem melhores que o resultado final – isso aconteceu em jogos como **Tomb Raider**, **Resident Evil** e até mesmo o aclamado **Donkey Kong Country**. Não que as seqüências desses games sejam ruins. Apenas não cumprem com suas expectativas, são meras continuações, usando o mesmo estilo com uma história diferente. E esse é o caso de **MegaMan Battle Network 2**.

Um novo mundo de aventuras

Jogou o **MegaMan Battle Network**? Então este não será nenhuma novidade. Tudo começa exatamente após a destruição da World Three, que ocorreu no final do game original. Mais uma vez, você encarna Lan, um garoto que tem um PET – Personal Terminal, uma espécie de agenda eletrônica que se conecta a qualquer aparelho eletrônico. Esse PET tem conectado um avançado NetNAVI, lutadores virtuais com inteligências artificiais próprias e capazes de navegar por diversos tipos de sistemas, além de usarem Battle Chips para combater vírus ou outros NNs.





Às vésperas das férias de verão, Lan decide dar duro para se tornar um NAVIMaster e conquistar mais Battle Chips para sua coleção. Entretanto, durante essa empreitada, descobre a sombra de uma nova ameaça, mais terrível que a anterior. A cada novo oponente destruído, descobre novos dados que o levam a um nome: Bass. No comando de MegaMan, você deve explorar os diversos sistemas para descobrir pistas por trás desse misterioso nome.

Cara de um, focinho do outro

É o que você está imaginando. **MBN2** é exatamente igual ao título original. Os mesmos gráficos, a mesma qualidade sonora e os velhos conhecidos personagens. Nem o sistema de combate passou por alterações. Você explora os confins da rede e, ao encontrar inimigos, é transportado para um cenário de batalha onde deve usar seus Battle Chips de forma coerente para avançar. Seu NAVI ainda pode se mover apenas pelos blocos vermelhos, o que vai exigir certa estratégia para sofrer a menor quantidade possível de danos. Sim, é quase como se este fosse apenas um pacote de expansão para o primeiro game. Por sorte existe o "quase".

Novos Battle Chips foram criados, permitindo estratégias diferentes e até mesmo uma interação maior – graças aos chips, que usam comandos à la **Street Fighter** para executar diferentes ataques. Para completar, há ainda o The Retro Chip Trader, que permite transportar os Battlechips de seu Save no primeiro jogo. As arenas receberam obstáculos, como barreiras e escudos, adicionando diversos elementos à estratégia. Sem falar que existem mais Puzzles, exigindo muito mais do intelecto do jogador.

Vale também mencionar a possibilidade de evoluir o MegaMan para diferentes formas, cada uma priorizando certas características. E, o melhor de tudo, você agora pode enfrentar seus amigos no mesmo esquema Pokémon, por meio do Cabo Game Link!

Mudou muito pouco

Mega ManBattle Network 2 não é um jogo ruim. Longe disso. Possui uma jogabilidade sólida, diálogos bem-humorados e grande quantidade de Battle Chips que o obriga a jogar mais e mais para colecionar e batalhar contra os amigos. Entretanto, há um detalhe que incomoda muito: o grande potencial desperdiçado . Este segundo **Mega Man Battle Network** poderia ter recebido uma quantidade infindável de melhorias (como um mapa, que faz tanta falta...), mas a Capcom optou por mantê-lo apenas como uma nova capa para o mesmo esqueleto. Seja como for, não deixe de ir atrás caso você seja um apreciador de bons RPGs ou se gostou da primeira versão. Vale a pena. Ⓝ

Eric Araki









AVALIAÇÃO
RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES – LIVRE

Gráficos **7,5** / Som **7,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **8,0** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Capcom Entertainment** / Publisher: **Capcom**

NOTA FINAL 7,8

STAR WARS

EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Ajude Anakin a desvendar a conspiração da República

Star Wars Episódio 2: Ataque dos Clones chega às telas do cinema mostrando que ainda é o melhor filme de ficção, aventura e fantasia de todos os tempos. Com a série de filmes, George Lucas criou um universo paralelo, rico em detalhes e perfeito para os jogos de videogame. Por isso mesmo, sempre que é lançado um filme da saga, logo aparecem os jogos para as diversas plataformas. Os primeiros games surgiram na época do Super Nes e com as novas produções, uma nova safra de games está sendo lançada. **Star Wars Episode 2 – Attack of the Clones,** para o Game Boy Advance, conta a história de Anakin Skywalker, pai de Luke Skywalker, este que se transformará no malvado Darth Vader.

Neste episódio, Anakin está com 19 anos de idade, e já é um talentoso Padawan (aprendiz das artes Jedi) de Obi-Wan Kenobi. Tais aprendizes são designados para proteger Padmé Amidala, ex-rainha de Naboo, agora, senadora da República.

Enquanto Obi-Wan tenta descobrir quem está ameaçando a senadora, Anakin e Padmé acabam se apaixonando. Isso leva o jovem aprendiz a desobedecer às regras da Ordem dos Cavaleiros Jedi, que são proibidos de amar.

A República enfrenta uma enorme crise intergaláctica, o que leva os Jedi a entrarem em uma guerra sem precedentes. No game, você assumirá o comando de Anakin e outras vezes estará na pele de Obi-Wan, seguindo a mesma ordem do filme e desvendando, a cada fase, quem está por trás de toda conspiração.



Prepare-se para a batalha com o controle

A versão para o portátil da Nintendo não foi produzida pela LucasArts, empresa de George Lucas responsável pelos melhores jogos de **Star Wars**. Em vez disso, o desenvolvimento do game ficou nas mãos da desconhecida David A. Palmer Production (que também fez o jogo **Doom** para o GBA) e o lançamento ficou pela THQ.

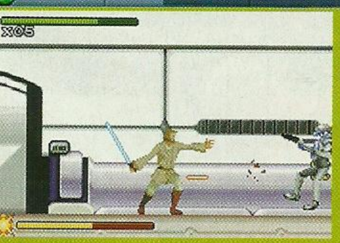
A estrutura do jogo foi dividida em dois formatos. Existem fases cheias de plataformas e outras tridimensionais para pilotar as naves.

A primeira impressão que se tem ao jogar **Attack of the Clones**, é que tentaram deixar os personagens e cenários no maior tamanho possível, obviamente por causa da telinha do portátil. O problema é que não se preocuparam com a mobilidade dos personagens.

No comando das ações do personagem, você parece estar lidando com um pedaço de madeira, resultado da péssima utilização dos quadros de movimento.

Para executar um ataque você precisa da combinação de um botão mais o direcional. Assim, se você apertar o botão de ataque sem direcioná-lo, o personagem não vai se mover e os droids e bantas vão trucidá-lo no meio da fase. Além do sabre de luz, você ainda pode usar a "Força" para destruir alguns inimigos. Uma barra no canto inferior da tela concentra o seu nível de poder, que aumenta conforme você recolhe alguns itens na tela. A "Força" age de maneiras diferentes, possibilita o superpulo, o ataque com simples gestos manuais e a dizimação de todos os inimigos quando a tela está infestada.

E não dá para esconder o fato de que os programadores se esqueceram de colocar sombras nos personagens, um detalhe simples, mas importante para localizar os protagonistas no cenário.





Controle a sua raiva

Os cenários foram bem produzidos e o visual absorveu um pouco do filme. Ainda é possível acompanhar toda a seqüência de acontecimentos da história através de pequenas animações com imagens digitalizadas. Elas aparecem durante o jogo inteiro e se intercalam entre as fases, ajudando a entender toda a saga do **Episódio 2**. Mesmo assim, chega um momento que o jogo fica repetitivo e cansativo. Cansativo porque não existem pontos de salvamento nas fases e quando se perde uma vida é preciso recomeçar tudo novamente, desde o início.

Attack of the Clones tem uma excelente trilha sonora com toques da parte orquestrada do filme, mas não salva o jogo de ser um dos piores games de **Star Wars**. Só vale a pena para os fãs mais ardorosos que querem guardar uma lembrança do filme. Na verdade, uma produção que se apóia na fama e força do título **Star Wars**, mas que não reflete a mesma qualidade excepcional.

Renato Siqueira







AVALIAÇÃO — RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES — LIVRE

Gráficos **5,5** / Som **7,5** / Jogabilidade **5,0** / Diversão **5,0** / Replay **4,0**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **não (Password)**

Desenvolvimento: **David A. Palmer Production** / Publisher: **THQ**

NOTA FINAL 5,1

Shantae

O desafio das mil e uma noites na tela do Game Boy Color

Ah, se todos os jogos de Game Boy Color fossem iguais a **Shantae**! Eu nem iria me preocupar em correr atrás de novos títulos para o Game Boy Advance. Este é um jogo para o antigo portátil da Nintendo, mas não há como não se surpreender com seus excelentes aspectos técnicos. Os gráficos são coloridos e definidos, e a trilha sonora e efeitos especiais são muito bem colocados, dignos de um jogo para GBA.

Mas não é só, por isso **Shantae** é bom. A história também é bem interessante, e pode ser resumida em algumas linhas. Um belo dia, um navio pirata aparece na cidade de Scuttle Town e começa a bombardear tudo. Shantae, uma garota com poderes de gênio, aparece para defendê-la. No caminho, encontra Risky Boots, uma pirata que deseja pilhar artefatos raros. O primeiro objeto roubado é um motor a vapor, que um inventor chamado Mimic acabou de criar. Ela enfrenta Risky, mas não impede que ela roube o motor. Shantae retorna à cidade, e precisa impedir que a malvada "Rainha dos Mares" continue a roubar outras relíquias, colocando em perigo outras cidades.

A dança dos sete véus

Shantae foi produzido pela WayForward Technologies, que já produziu games como **Xtreme Sports**, **Wendy: Every Witch Way**, e **Sabrina: The Animated Series**, e levou "apenas" dois anos para ficar pronto. Mas a espera valeu, pelo menos para quem gosta de jogos de plataforma no estilo Mega Man. Coincidentemente, **Shantae** é distribuído pela Capcom e, por isso mesmo, apresenta muitas semelhanças com a série do robozinho azul.

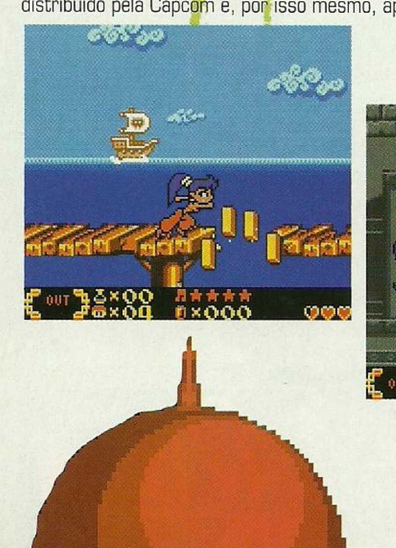
A grande diferença é que o game não é linear. Ou seja, não existem locais certos para escolher, e você pode andar para qualquer lugar, em qualquer ordem. É bom ficar ligado nas informações que são dadas nas cidades, pois entrar num lugar errado não é recomendado – principalmente no início, quando garota é fraca e ainda não tem magias poderosas.

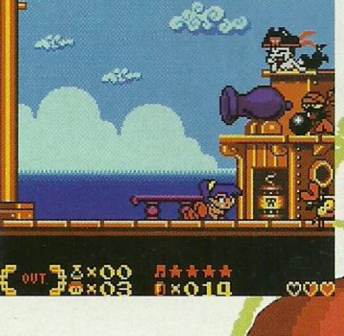
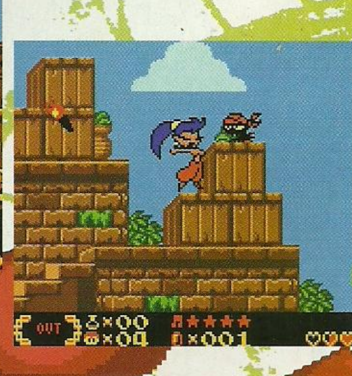
O sistema de magias é bem interessante: como Shantae é uma dançarina, todas as suas magias e transformações são acionadas através de uma dança especial. No total, são cinco transformações que dão à heroína habilidades extras. Na primeira, Shantae vira um macaco, podendo saltar mais alto e escalar paredes. Isso é muito útil dentro dos labirintos e contra alguns mestres específicos.

Ao lutar com os inimigos, ela usa seu cabelo como um chicote, no melhor estilo "Jeannie é um gênio". À medida que o jogo evolui, você ganha novos ataques que até podem ser combinados. O mais interessante é que esses ataques não são ganhos por experiência ou como um item especial: é preciso comprá-los.

Missões (e problemas) não faltam

Além de ter que seguir o esquema do roteiro da cidade, Shantae apresenta vários Mini-Quests, ou seja, pequenas aventuras que só servem para você ganhar itens especiais. Uma delas é encontrar os Babies Squid para habilitar um Warp entre as cidades, facilitando sua viagem entre elas. Outra missão, necessária para seu progresso no game, é coletar doze Fire Flies. Mas encontrar essas mosquinhas





voadoras não é nada fácil, porque estão sempre em locais inusitados e só podem ser encontradas durante a noite (o que obriga o jogador a passar pelo mesmo lugar duas vezes, pelo menos).

As cidades são muito importantes, já que nelas é possível coletar informações, comprar itens e combos, recuperar a energia e salvar o jogo. Dependendo da cidade, você pode até jogar um minigame. Na primeira, Scuttle Town, há um salão de dança que só funciona à noite. Shantae pode dançar ali para ganhar um dinheirinho.

Todas as fases, principalmente os labirintos, são gigantes e possuem vários caminhos secretos e escondidos. Algumas vezes os itens são visíveis, mas não conseguimos pegá-los, ou porque não possuímos um item necessário, ou porque nos falta a transformação certa. Como o game não é linear, Shantae irá visitar muitos tipos de cenários em seqüência, como florestas, montanhas, ruínas, cavernas e muito mais. Como problema pouco é bobagem, as missões não se resumem a derrotar a pirata Risky Boots. A heroína também deverá ajudar muitas pessoas e desvendar muitos quebra-cabeças. Só por seu altíssimo nível de desafio, **Shantae** é um game que vale a pena ser conhecido.

Ivan Cordon

Mil e um personagens

Shantae não está sozinha. No game, ela conta com a ajuda de vários personagens de cidades diferentes, e enfrenta inimigos mortais. Conheça os personagens mais importantes do game:

Shantae: Uma garota com poderes de gênio e excelente dançarina. Sua missão é defender a cidade de Scuttle Town contra a malvada pirata Risky Boots.

Risky Boots: Apesar de muito bonita, é bastante malvada. Risky Boots pretende encontrar várias relíquias para juntar ao motor que ela roubou do dr. Mimic e, com isso, dominar os sete mares e se tornar a rainha dos oceanos.

Dr. Mimic: Pode ser comparado ao dr. Light de **Mega Man**. Além de ser um explorador, Mimic é um inventor, e ajuda **Shantae** em sua aventura.

Bolo: Amigo de Shantae e expert em lutas corporais. Seu grande problema é que ele adora mulheres, e tem uma grande queda pela malvada Risk Boots. É um pouco parecido com o Brock, de Pokémon.

Shantae

Risky Boots

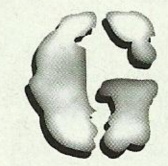
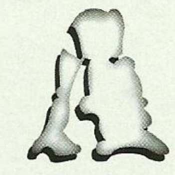
Bolo

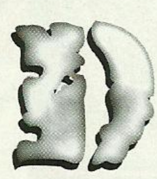
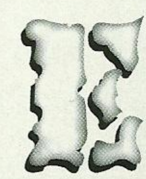
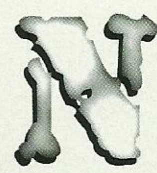
AVALIAÇÃO

Gráficos **9,5** / Som **9,5** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **9,5** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Way Forward Technologies** / Publisher: **Capcom Entertainment**

NOTA FINAL 9,4

RESIDENT EVIL™

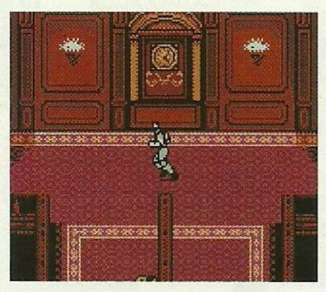



GAIDEN

A **longa espera** não valeu tanto assim...

Resident Evil: Gaiden é um daqueles jogos que podemos chamar de "bom aproveitamento". Você deve estar se perguntando o que diabos isso significa, certo? É simples. Graças à menor capacidade de processamento do console, e com a atual queda de interesse pelos games para GBC, a Capcom resolveu se superar. Resultado: criou um jogo que agrada a todos: além dos fãs assíduos dos caçadores de zumbis, também deverá atiçar a curiosidade de quem não jogou muito a série e está entrando pela primeira vez nesse barco.







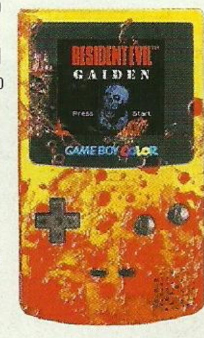
Navio do horror

A história deste **RE** mais uma vez está ligada aos experimentos da mundialmente conhecida "Umbrella Pharmaceuticals Inc.". Só que desta vez você não andará em uma mansão infestada de mortos-vivos, nem em uma cidade abandonada. Em **REG**, o cenário para os acontecimentos é o pomposo transatlântico "Starlight", que aparentemente é apenas um navio onde ricaços gastam muita grana para curtirem umas férias. Mas como você deve desconfiar, a Umbrella está com o seu dedo (biologicamente alterado, é claro!) metido nesse cruzeiro. O navio transporta um dos novos B.O.W. (Bio-Organic Weapon, ou Arma Bio-Orgânica) da Umbrella. Esse B.O.W. escapa, e ataca toda a tripulação. Leon S. Kennedy, informado dos acontecimentos, é enviado ao navio para cuidar de tudo. Mas ao desembarcar, perde contato com seus superiores. E é aí que o herói Barry Burton é convocado para ir ao Starlight, resgatar Leon e capturar o B.O.W. Dentro dessa história – uma mistura de "Velocidade Máxima 2" e "A Experiência" – ainda há espaço para a misteriosa Lucia, a última pessoa que manteve contato com Leon na embarcação, e aparentemente tem um papel muito importante no jogo.



Face a face com o inimigo

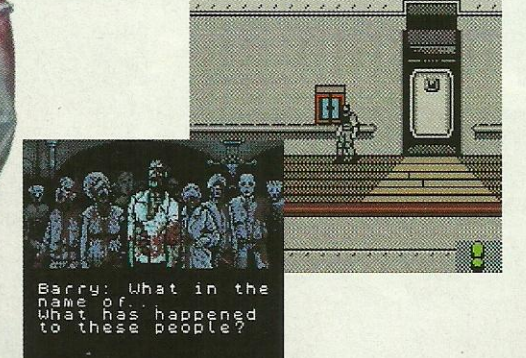
Resident Evil Gaiden traz dois estilos diferentes de jogo. Um deles é o "Survival Horror", no qual você encontra itens e explora o Starlight. Essa parte do jogo é muito simples, e lembra bastante **Metal Gear Solid** (também para GBC). O outro é o modo de batalha. Ele não funciona em tempo real como **MGS**, mas em primeira pessoa, como nos velhos RPGs. Ao encontrar um inimigo, a tela se altera e você fica cara a cara para decidir a parada. Esse estilo de batalha é bem interessante, e um dos maiores atrativos do game. A trilha sonora é bem feita para as limitações do console, e faz o jogador entrar de cabeça no clima do jogo (mas chega a irritar pela repetitividade). Os gráficos são simples, mas bem desenhados, com um nível de detalhes razoável. Um outro fator que chama a atenção é a possibilidade de se jogar com três personagens ao mesmo tempo, lembrando bastante um RPG tradicional. Nas telas de batalha, você pode controlar Leon, Barry e a jovem Lucia, cada um com suas próprias desvantagens e qualidades. **REG** também conta com uma grande quantidade de itens para os personagens, mas ao contrário da série para consoles, não é possível a mistura entre eles.



Faltou muita coisa

REG é um bom jogo para GBC, mas devido à sua repetitividade (nas músicas e inimigos, principalmente), não deverá agradar tanto. Outra coisa que conta como um ponto negativo é a ausência de "extras" após o game ser finalizado. Ou seja, não se ganha armas novas, nem truques e muito menos personagens secretos (jogar com o Tofu em sua forma 2D seria hilariante). Resumindo: jogue **RE Gaiden** se você procura algo novo para o GBC, ou se você é fã da série. Mas não espere muito, para não acabar se decepcionando.

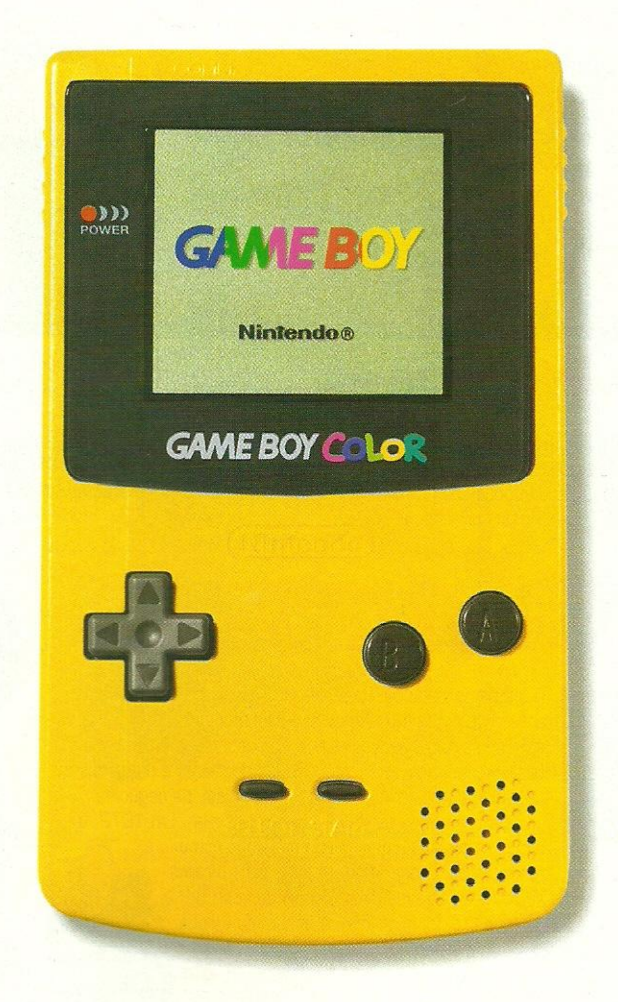
Alex Figueiredo



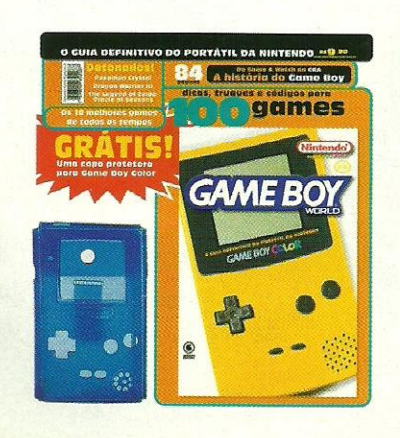
AVALIAÇÃO — 13+

Gráficos **7,0** / Som **6,5** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **7,0** / Replay **5,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **M4 Ltd.** / Publisher: **Capcom Entertainment e Virgin Interactive**

NOTA FINAL 6,6



O pequeno notável.



Confira na Nintendo World Especial nº 6 toda a história do Game Boy Color, o portátil mais vendido e popular do mundo, com uma análise dos dez melhores games de todos os tempos para o console. E nós ainda detonamos pra você: Pokémon Crystal, o último game da série Pokémon para GBC, Dragon Warrior III e The Legend of Zelda: Oracle of Seasons. Não perca.



CONRAD EDITORA

Peça ao seu jornaleiro

Saiba mais em www.heroi.com.br

Namco

Conheça a companhia que ganhou a confiança da Big N – Parte 1

Por **Fabio Santana**


EUA (Namco Arcade)

Soul Calibur, **Tekken**, **Ridge Racer**. Quem não conhece essas franquias campeãs? São todas frutos da recente história da Namco, uma softhouse de primeira grandeza, que ajudou a moldar o atual cenário do universo dos games. Hoje, a credibilidade da empresa é tão grande que a Nintendo confiou o próximo título de **Star Fox** às mãos de um dos times da Namco (confira Hot Shots da **Nintendo World** 46). Desde sua fundação, a empresa é conhecida por oferecer novas formas de entretenimento.

Europa

Japão

A longa história da empresa

Há quase 50 anos, direto do túnel do tempo!


Foto histórica: dois cavalos de madeira, o início de tudo

O dia 1º de junho de 1955 marcou o nascimento da Namco, então sob o nome de Nakamura Manufacturing Ltd., fundada em Tóquio por Masaya Nakamura. A companhia começou a operar quando instalou dois cavalos de madeira numa loja de departamentos em Yokohama. A partir daí, os negócios prosperaram e as operações se expandiram. Em 1972, a empresa passou a usar o nome Namco como marca, e dois anos depois entrou para o ramo de Arcades através da aquisição da Atari do Japão. Em 1977, o nome Namco Ltd. foi oficialmente assumido e suas atividades se expandiram para Ásia e Estados Unidos.


Masaya Nakamura



Gee Bee, o primeiro game da Namco

Museu dos games

Em 1978, a Namco lançou o seu primeiro game: **Gee Bee**, uma espécie de pinball, para Arcade. O primeiro grande sucesso veio no ano seguinte, com **Galaxian**, um Shooter espacial nos moldes de **Space Invaders**, o game sensação da Taito que já estava no mercado há um ano. **Galaxian** destacou-se por ser o primeiro jogo com gráficos 100% coloridos – antes dele, eram usadas técnicas engenhosas, como o papel celofane, para obter uma simulação de cores.
O início da década de 80 foi decisivo para a ascensão da Namco como potência nos Arcades, com a introdução do fenômeno absoluto **Pac-Man** e do divertido **Rally-X** (1980), dos Shooters **Bosconian** (que fazia uso de vozes digitalizadas, uma tendência da época) e **Galaga** (continuação de **Galaxian**) e de **New Rally-X** (1981), do labirinto **Dig Dug** e do revolucionário game de corrida **Pole Position** (1982), do clássico Shooter **Xevious**, do viciante game do gatinho policial **Mappy** (1983) e do labirinto **The Tower of Druaga** (1984).



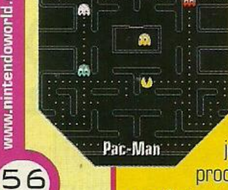
O fenômeno Pac-Man

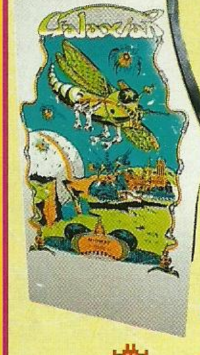
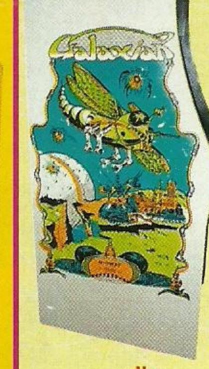
Pac-Man: imortal mascote da Namco

Poucos títulos têm a capacidade de mudar o rumo de seu segmento. E **Pac-Man**, no universo dos videogames, é um desses títulos revolucionários. Numa época em que jogos de pinball e naves estelares eram a fórmula do sucesso, um homem ousou introduzir a sua própria visão do que era diversão. Seu nome? Toru Iwatani. Nascido em 25 de janeiro de 1955 (coincidência ou não, o ano em que nasceu a Namco), aprendeu computação, arte visual e design gráfico autodidaticamente, ingressando na Namco em 1977, recém-formado.

Toru Iwatani e a famosa pizza que deu origem a Pac-Man

O objetivo de Iwatani era produzir pinballs. Porém, como a empresa estava redirecionando seu foco para os videogames, sua tarefa era desenvolver o primeiro jogo de Arcade da Namco. O resultado foi o pinball digital chamado **Gee Bee**, em 1978. Depois desse título, unindo-se ao programador Hideyuki Mokajima e mais três funcionários, Iwatani empenhou-se por um ano e meio para dar vida às suas visões. Assim nasceu **Pac-Man**, no dia 10 de outubro de 1979, no Japão.
O conceito original era de um game que fosse interessante para todos os grupos de jogadores. Como só havia games violentos no mercado, Toru desejava desenvolver algo que atraísse também as mulheres e crianças. Ele pensou na palavra "comer", afinal, todo mundo gosta de comer. Era necessário então um personagem. Diz a lenda que, numa noite de trabalho, ele pediu uma pizza inteira e, ao vê-la sem um pedaço, teve a brilhante idéia de um círculo com uma boca. O design do game veio mais tarde: a comida foi distribuída em um labirinto, alguns fantasmas (Blinky, Pinky, Inky e Clyde) formaram o quadro de inimigos e pílulas de energia como Power-ups completaram o pacote. Daí para o sucesso foi um pulo, ou melhor, uma mordida.
Pac-Man foi o primeiro game com um personagem principal, um herói, e também inimigos com personalidades diferentes. As mulheres amaram a novidade, que ainda fez um sucesso inesperado nos EUA e Europa. Calcula-se que mais de trezentas mil unidades do Arcade foram vendidas (cem milhões só no lançamento) e que até hoje foi jogado mais de dez bilhões de vezes! Também foi o primeiro game a gerar produtos paralelos, como bonecos, um desenho animado e até mesmo uma canção-tema, "Pac-Man Fever". Sem dúvida alguma, **Pac-Man** é uma lenda.


Pac-Man



Cabine da versão americana, lançada em 1980



Galaxian foi o primeiro game multicolorido da história

Bosconian

Pole Position

Dig Dug

Xevious

Miss Pac-Man

Galaga

Mappy

Rally-X

O herói Pac-Man exibe todo seu carisma

Primeiro contato com a Nintendo

Em 1984, a empresa deu um passo de vital importância: fechou contrato com a Nintendo para se tornar uma third party no desenvolvimento de games para o Famicom/NES 8-bits. A Namco foi a segunda empresa a se unir com a Big N, atrás apenas da Hudson. No início, seus títulos para o console foram boas conversões dos Arcades, começando com **Galaxian** em setembro de 1984. Nessa época, a Namco discordou da política de produção de cartuchos, o que gerou um atrito (que até hoje não está resolvido) entre os dois presidentes, Masaya Nakamura, da Namco e Hiroshi Yamauchi, da Nintendo.

Galaxian (NES)



A Namco estreou nos consoles Nintendo com Galaxian para Famicom, em 1984

Crescimento incessante

Mesmo se dedicando com força total à produção de games para o 8-bit, a Namco não deixou de mostrar o seu talento nos Arcades, cada vez mais inovadores. Assim foi com **Final Lap**, em 1987, o primeiro game de corrida a oferecer o link entre duas máquinas para partidas Multiplayer, e também com **Winning Run**, em 1989, o pioneiro dos Arcades de corrida com gráficos fotorrealísticos.

A dominação do mundo teve início na década de 90, quando a Namco abriu uma nova divisão na Ásia e escritórios de distribuição de Arcades e jogos para consoles domésticos nos EUA, em 1990, prosseguindo com a filial européia em 1991. Seus domínios foram se expandindo para a construção e manutenção de parques de diversão, centros de Arcades, restaurantes italianos, fabricação de equipamentos para deficientes físicos, patrocínio de eventos de caridade, licenciamento de tecnologias em computação gráfica. Ufa! Quem diria? Veja só o que se esconde por trás de uma gigante dos games.



Namco hoje

Atualmente, a Namco tem grande expressão mundial com suas franquias, é bem-sucedida no mercado de consoles domésticos, disputa o primeiro lugar nos Arcades com a Sega e oferece diversão para todas as idades.

Agora comandada por Kyushiro Takagi (que, desde maio deste ano, substitui Masaya Nakamura, que ficou com o papel de representante da empresa), a Namco conta com um quadro de funcionários composto por mais de duas mil pessoas (só na matriz), dezenas de divisões e escritórios espalhados pelo mundo, uma aliança com a Nintendo e a Sega para a produção da placa Triforce de Arcade e a missão de fazer um **Star Fox** maravilhoso para GameCube.

Na próxima edição!

Surpreendido com as revelações sobre a Namco? Então, não perca na próxima edição a segunda parte desta história, os games para os consoles Nintendo e outras curiosidades. Até lá!



TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Motocross **Maniacs Advance**

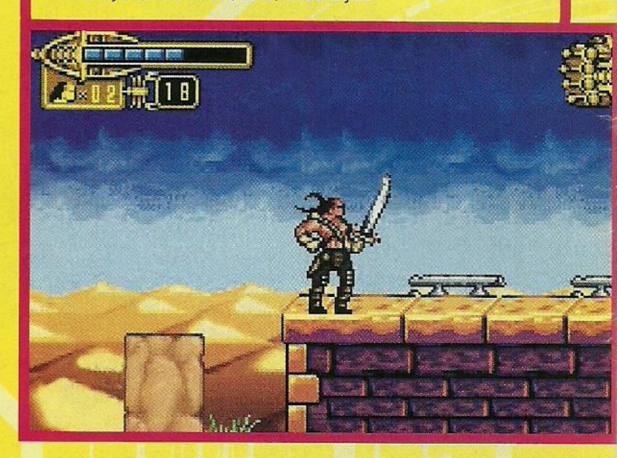


Habilite novos pilotos
Touro Dave
Vença a classe Advance do campeonato.
Robô Omega 0605
Vença a classe Expert do campeonato.



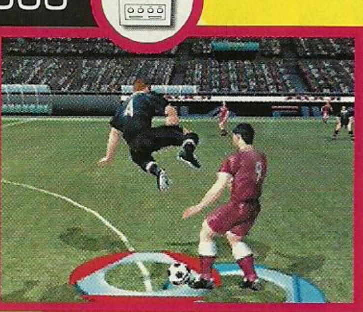
The Scorpion King: Sword of Osiris

Na tela de Passwords faça a combinação indicada
Seleção de fases
Azul, verde, verde, azul
Habilitar Cassandra
Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus



RedCard Soccer 2003

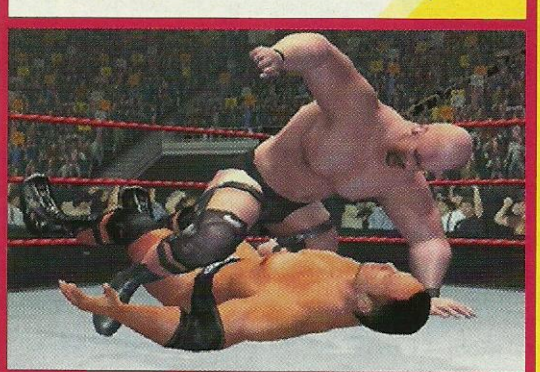
Supersenha
Na tela de menu, selecione a opção Load/Save e depois escolha Create/Load Profile. Digite a senha BIGTANK como seu nome e salve. Esta operação habilitará todos os times, estádios e um novo modo de jogo para se jogar somente as finais.



Wrestlemania **X8**



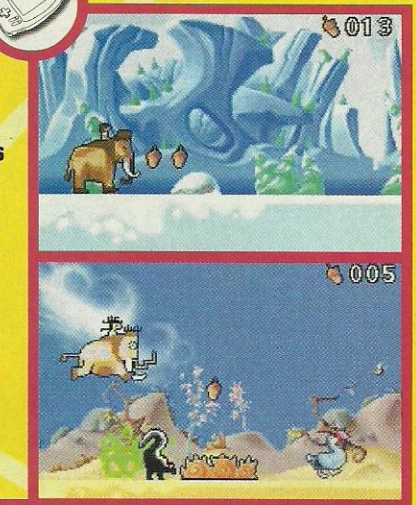
Habilite novos lutadores para o quebra-pau
Chris Benoit
Vença o WWE Undisputed Championship
Raven
Vença o WWE Light Heavyweight Championship
Rhyno
Vença o WWE Hardcore Championship
Ric Flair
Vença o WWE European Championship
Stacy Keibler
Vença o WWE Tag Team Championship
Vince McMahon
Vença o WWE Intercontinental Championship



Dragon Ball Z: **The Legacy of Goku**

Sheng Long realiza seus desejos
Energia infinita – depois de terminar o game uma vez, ao iniciar outra partida o personagem terá energia infinita.
Invencibilidade – isso não é exatamente um truque, mas um defeito (bug) na programação do jogo. Para executar a trapaça, procure algum inimigo que lance magias. Espere pelo seu ataque e voe (botão R) para ir em direção à magia lançada por ele. O ataque fará com que Goku aterrisse, mas o contador de vôo continuará na tela. Você estará invencível. O jogo continua achando que Goku está no ar e, por isso, não pode perder energia com os ataques inimigos, mas como você está no chão, poderá detonar quem estiver na frente. O truque se desfaz quando você passa de uma tela para outra.
Energia fácil – quando seu personagem estiver quase sem energia, salve o jogo e pressione A + B + L + R + Start + Select para resetar o game e voltar com a energia cheia.
Itens infinitos – os itens Herbs e 3 Senzu Beams sempre reaparecem no mesmo lugar quando você entra e sai de uma tela. Você pode ficar entrando saindo e pegando quantos quiser.

Ice Age



Passwords

Seleção de fases

NTTTTT

Galeria de imagens

MFKRPH

Todas as fases

Fase	Senha
2	PBBQBB
3	QBCQBB
4	SBFQBB
5	DBKQBB
6	NBTQBB
7	PCTQBB
8	RFTQBB
9	CKTQBB
10	MTTQBB

Spider-Man: The Movie





Melhorar a defesa

Termine o game uma vez e na próxima jogada seu personagem usará o uniforme preto que é mais resistente.

Força extra

Termine o game duas vezes e, na próxima jogada, seu personagem estará mais forte.

Seleção de fases

Termine o game três vezes e, na próxima jogada, basta apertar o botão de pause e escolher qualquer uma das fases.

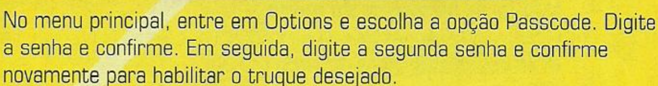


Star Wars: Episode 2 – **Attack of the Clones**

Passwords para todas as fases jogando na dificuldade Padawa

Fase	Senha
2	BHDBGJ
3	BHFBHJ
4	BHGBDJ
5	BHHBFJ
6	BGKBCK
7	BGLBSK
8	BGMBTK
9	BGNBQK
10	BGPBRK
11	BGQBNK
End	BGRBPK





Star Wars: Rogue Leader Rogue Squadron 2

No menu principal, entre em Options e escolha a opção Passcode. Digite a senha e confirme. Em seguida, digite a segunda senha e confirme novamente para habilitar o truque desejado.

Pilotar um carro

!ZUVIEL! / !BENZIN!

Pilotar a TIE Advanced X1

NYM!UUOK / BLKHLMT!

Pilotar a Imperial Shuttle

AJHH!?JY / BUSTOUR

Pilotar a Millennium Falcon

MVPQIU?A / OH!BUDDY

Pilotar a Naboo Starfighter

CDYXF!?Q / ASEPONE!

Pilotar a Slave I

PZ?APBSY / IRONSHIP

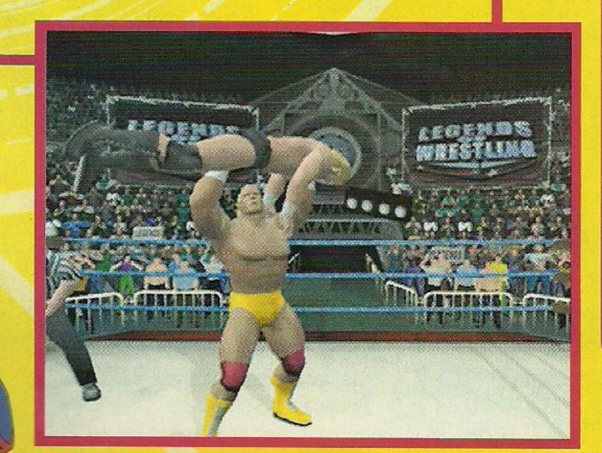


Legends of **Wrestling**



Habilitar todos os lutadores

Na tela de menu principal, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Y, Y, X. Depois de executar esta seqüência de comando e liberar todos os lutadores do jogo, vá até a tela de opções e faça o salvamento para não precisar do truque novamente.



Ghost 'n' **Goblins**



Passwords

Primeira Jornada

Level 2: L Coração K Coração Coração Coração B L

Level 3: Q Zero M Coração Coração Coração 1 H

Level 4: P S 5 Coração 7 Coração B 4

Level 5: T J R Coração 7 Coração 2 Coração

Level 6: J J T Coração 7 Coração 7 L

Chefe Final: K D C Coração H Coração S H

Segunda Jornada

Level 1: G N Coração Coração K 0 0 H

Level 2: G N 1 Coração 5 0 8 J

Level 3: X 4 3 Coração 5 0 M R

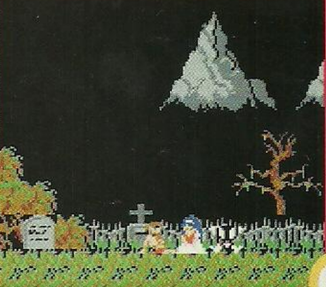
Level 4: L S 5 Coração 9 1 1 4

Level 5: D N 7 Coração 9 3 Coração 7

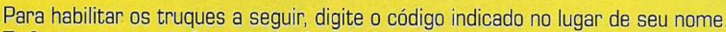
Level 6: X N 9 Coração 9 3 3 3

Chefe Final: N 8 C Coração K 4 0 N





Cel Damage



Para habilitar os truques a seguir, digite o código indicado no lugar de seu nome.

Todos os carros, pistas e modos de jogo
FATHEAD

Brian The Brain e a pista Space
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite BRAINSALAD.

Count Earl e a pista Transylvania
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite EARLSPLACE.

T. Wrecks a pista Jungle
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite TWRECKSPAD.

Whack Angus e a pista Desert
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite WHACKLAND.

Armas Melee
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite MELEEDEATH.

Armas Hazard
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite HAZARDOUS.

Armas Personal
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite UNIQUEWPNS.

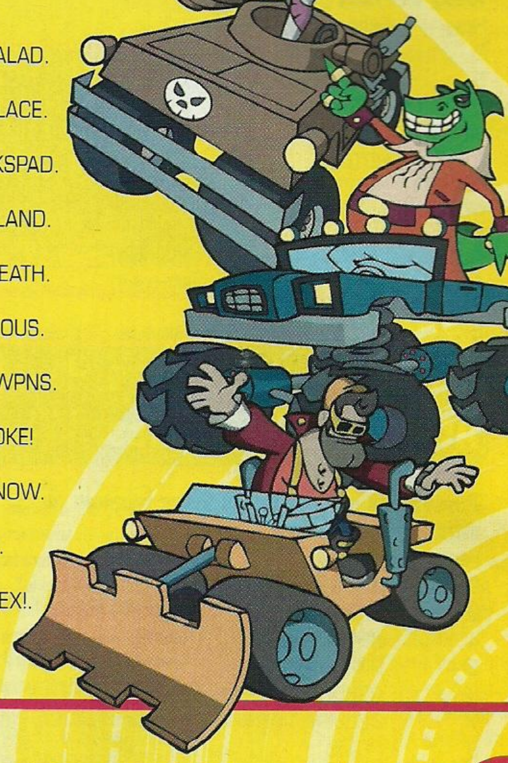
Armas Ranged
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite GUNSMOKE!

Melhorar as partes do carro
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite MOVEITNOW.

Gráficos em preto-e-branco
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite PENCILS.

Habilitar todos os filminhos
Entre na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite MULTIPLEX!.

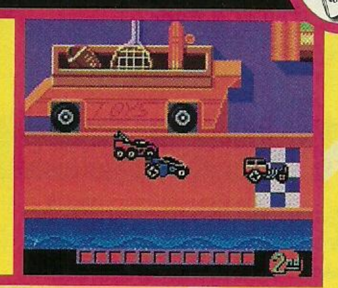
Modo cabeção
Durante o jogo pressione e segure L + R + ↑.



Hot Wheels Stunt Track Driver

Passwords (Way Too Fast)

Fase	Password
2	→, A, →, B, ←, ↓
3	↓, →, B, →, ↓, B
4	→, →, ↓, A, ↓, A
5	↑, A, A, ↓, ←, ↑
6	←, ↑, A, B, B, →
Final	↓, ←, ↑, A, ↓, →

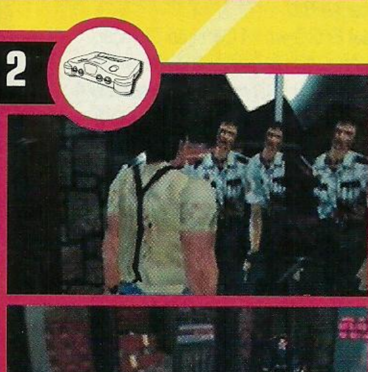


Resident Evil 2

Não morra mais e desperdice balas nos Zumbis
Na tela principal, entre na opção Load Game e faça as seqüências abaixo:

Invencibilidade
↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, L, R, R, L, C ↑, C ↓.

Munição infinita
↑, ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, L, R, L, R, C →, C ←.



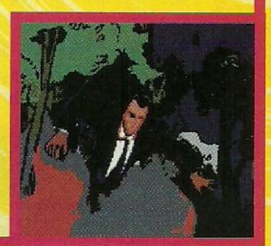


Men in Black: The Series

Passwords
Fase: Manhattan 2710
Fase 3: Sewer System 1807
Fase 4: Aerodome 0309
Fase 5: Rooftops 2705
Fase 6: Woods 3107
Assista ao Game Celebration: 1943

Como voar
Coloque a Password 0601. Uma mensagem de erro vai aparecer. Pressione START e isso vai levá-lo à tela principal. Comece o game e, enquanto estiver jogando, pressione e segure Select + ↑ para voar. No ar, pressione → ou ← para se mover e ↓ ou Select para descer.





Vigilante 8: Second Offense

Novos Cheats

ELBICNIVNI:	Invencibilidade
HI CEILING:	Deixa o carro mais leve
LLA DORTOH:	Dá habilidades máximas para veículos
LLA KCOLNU:	Todos os personagens



PERGUNTE AOS PILOTOS

Donkey Kong

Preciso saber como e onde encontro as coroas na Ilha DK (DK Isle)?

João Erubu Sakamoto Londrina/SP

A primeira coroa pode ser encontrada no Quartel do Snide. Levante a pedra para achar o Arena Pad. Para encontrar a segunda, você dever entrar no teleporte 3 (Bananaporter). De frente para a água, siga até uma pequena ilha com um canhão. Atire-se do canhão para chegar a uma área gramada com uma cabana de madeira. Entre nela e atire no cogumelo que está se movendo pelo teto da cabana com os seguintes macacos (siga exatamente esta ordem): Diddy, Donkey, Lunky, Chunky e Tiny. Retorne para o Chunky e use o Chunky Pad que aparecer para ficar invisível e, assim, encontrar o Arena Pad.

Pokémon Amarelo

Já procurei em todos os cantos e não encontrei! Por favor me digam como conseguir o Bulbasaur?

Silvana Stramasso Ouro Fino/MG

Você ganhará o Bulbasaur em uma casa na Cidade de Cerulean. Entre na casa à esquerda do Pokémon Center e converse com a garota lá dentro. Se ela não lhe der o Bulbasaur, verifique o humor de seu Pikachu e se você pegou todas as insígnias das cidades anteriores. Ela só lhe dará o Pokémon se o Pikachu estiver superfeliz.



Pokémon Vermelho e Azul

Como encontrar o Pokémon MissingNo nas versões Azul e Vermelha? Esta é uma das maiores dúvidas dos Pokémaníacos que nos escrevem.

Vamos deixar bem claro: o "MissingNo" NÃO é um Pokémon. Ele é um "Glitch", ou seja, um defeito no cartucho, que aparece quando você realiza uma seqüência de ações. Fato que não o coloca no grupo dos Pokémon como um novo monstrinho.

Como encontrar o MissingNo em sete passos:

1. Você deverá ter no seu grupo Pokémon com a habilidade Fly (Voar) e Surf (Surfar).

2. Você já deve ter passado pelas Ilhas Cinnabar (Cinnabar Islands) pelo menos uma vez.

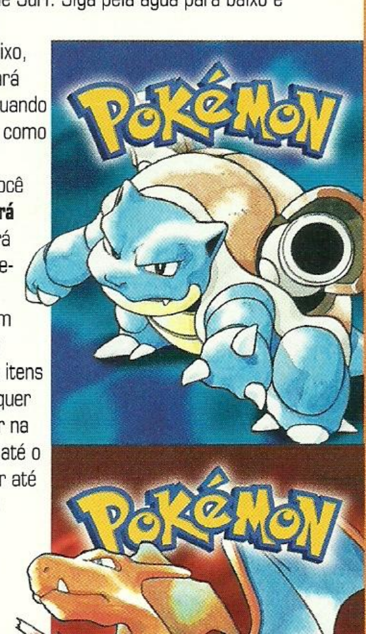
3. Vá para a cidade Viridian e fale com o homem que está na parte de cima da cidade (aquele que não o viu passar no começo do jogo). Ele irá lhe perguntar se você está com pressa ("Are you in a hurry?"). Responda Não ("No") e observe a explicação dele sobre como capturar Pokémon. Depois disso, escolha seu Pokémon que tem a habilidade Fly e voe até a Cidade Fuchsia.

4. Desça até chegar à beirada da água e selecione seu Pokémon com a habilidade Surf. Siga pela água para baixo e para esquerda, até chegar às Ilhas Cinnabar. Ao chegar lá, não entre na ilha: fique surfando na beirada (na parte estreita entre a terra e a água) para cima e para baixo, seguidas vezes, até você ser atacado por um Pokémon. Você notará que a tela ficará preta por um tempo maior que o normal. Se isso acontecer, é porque funcionou. Quando a tela de batalha aparecer, surpresa! Aí está o MissingNo! Às vezes, ele aparece com outro nome (algo como ###'m #, ou coisa parecida) e sem forma definida, como se fosse um "tilt" de computador.

5. O MissingNo aparecerá com um Level bastante alto, mas não se preocupe. A defesa dele é bem fraca e você não terá problemas para derrotá-lo com um só golpe. Repetimos o mais importante de tudo: **você NÃO deverá capturar o MissingNo de maneira alguma!!** Se por acaso você o capturar e salvar seu jogo, algo terrível poderá acontecer: toda sua memória poderá ser apagada, e isso inclui todos os Pokémon que você capturou! Lembre-se disto e segure a vontade de arremessar uma Pokébola nele!

6. Agora, a parte mais legal e o porquê de se enfrentar o MissingNo: toda vez que você entrar em uma batalha com ele ou com o ###'m #, o sexto item de sua lista de inventário será multiplicado muitas vezes. Você saberá que funcionou se aparecer um pequeno símbolo ao lado do número de itens que você tem. Não se esqueça de, antes de entrar em uma batalha, ir até o computador de qualquer Centro Pokémon e entre na opção em que estão guardados os seus itens. Você deverá posicionar na sexta posição de sua lista o item que você quer multiplicar (para isso, armazene e adicione itens até o item desejado ficar na sexta posição). Você poderá gastar o item sem parar até sobrar apenas um. Daí, é só repetir o procedimento quantas vezes quiser!

7. Você poderá multiplicar alguns itens muito úteis, como os Nuggets (que podem ser vendidos por um valor alto, para você acumular muita grana), a Master Ball (que consegue capturar facilmente qualquer Pokémon) e os Rare Candies (que aumentam um Level de experiência cada vez que for usado). Isso quer dizer que você poderá ficar com dinheiro infinito, poderá aumentar o Level de todos os seus Pokémon até o nível 100 e também poderá capturar qualquer Pokémon sem se preocupar em lutar para enfraquecê-lo! Esta dica valiosa é o único bom motivo para ir atrás do MissingNo. Aproveite!



EMPACOU?

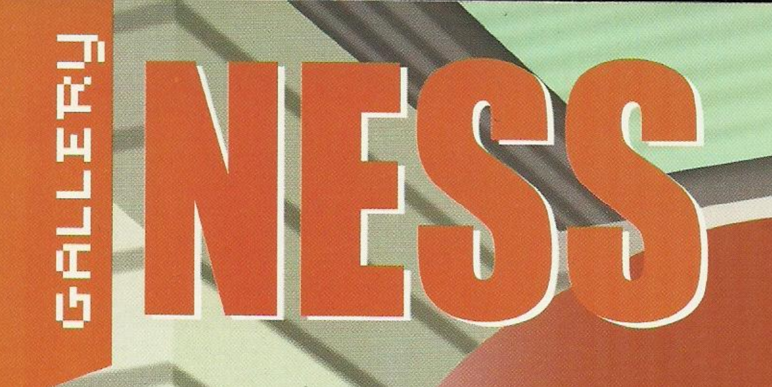
Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!
Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

NESS



Quem não se lembra de um moleque de calças curtas com uma mochila nas costas e um boné virado pro lado? Bom, pode ser que muita gente não lembre mesmo... mas o fedelho já faz sucesso desde os tempos do 8-bit da Nintendo. Criado por Shigesato Itoi, o garoto levado de Onett estrelou em **Mother**, um RPG japonês lançado em 1989. Embora franzino, Ness tem um grande poder psíquico e gosta de usar seus brinquedos, como um ioiô e um taco de beisebol, para se defender. Com essas "armas" ele até conseguiu salvar o mundo depois que um meteoro caiu perto de sua cidade. Após conquistar os fãs de RPG com dois excelentes games, Ness resolveu tentar a sorte no perigoso mundo dos lutadores de videogame, foi um dos personagens secretos de **Super Smash Bros.** do Nintendo 64 e, mais recentemente, um dos lutadores principais na seqüência para GameCube, **SSB Melee.** Ⓝ

Jogos nos quais Ness usa e abusa do PK Thunder:

Mother	NES (somente no Japão)	1989
Earthbound	Super NES	1995
Super Smash Bros.	N64	1999
Super Smash Bros. Melee	GameCube	2001
E aqueles que nunca saíram...		
Earthbound 64	N64	cancelado
Mother 3.5	64DD	cancelado

Ambições: salvar o mundo, brincar com ioiô, jogar beisebol
Parceiros para salvar a Terra: Paula, Jeff, Mr. Saturn e outros amigos esquisitos
Pilantras que querem acabar com a raça dele e com a nossa: Starman, UFO, Giugue e outros menos cotados
Nunca se esquece de: ligar pra mamãe e papai antes de dormir

AnimeCon® 2002

A maior convenção de Anime e Mangá da América Latina!

ATIVIDADES:

- Palestras
- Exibição de animes
- Exposição de desenhos e garage-kits
- Karaokê, RPG, estandes de lojas e editoras
- Feira de fanzines



EXCLUSIVO:
Torneio Nacional Pokémon GSC Desafio à Elite dos Quatro! Participe você também!

PREÇOS:

- Ingresso diário: R$10,00
- Ingresso para os 4 dias do evento: R$40,00

À venda na Comix (11) 3061-3893, Fonomag (11) 3104-3329 e Animangá (11) 283-2347.

CONCURSOS:

- Cosplay
- Quadrinhos no estilo mangá
- Ilustração
- Animação

Para mais informações podem ser encontradas no site oficial do evento: www.animecon.com.br

18 a 21 de Julho!

Colégio Marista Arquidiocesano
Av. Domingos de Moraes, 2565
Em frente ao Metrô Sta. Cruz

Patrocínio: Conrad Editora, Editora JBC, Colégio Marista Arquidiocesano, Comix BookShop
Apoio: Editora Trama, MangaXplosion, Editora Camargo e Moraes

PASSAMOS DE FASE

Depois do sucesso de A QUEDA, vem aí O CASTELO, segundo volume da saga "A Sétima Torre", idealizada por George Lucas.

A Sétima Torre
A Queda
Garth Nix

A Sétima Torre
O Castelo
Garth Nix

Mestres, guerreiros, criaturas fantásticas, numa história que o mundo inteiro está lendo. Só falta você.

Leia também A Queda, o primeiro livro desta aventura. Já nas livrarias.

